

#02
diciembre 2010
RETRO MANIAC
old school - classic c
a retro!
99
PÁGINAS REPLE-
TAS DEL MEJOR
RETRO!
SONIC 4 THE HEDGEHOG
El erizo azúl de SEGA está de vuelta con las miras puestas en sus raices para las 16 bits. ¿Será la definitiva?
VIDEOJUEGOS Y CENSURA
Nos damos una vuelta por esos títulos provocativos y violentos que lo tuvieron difícil durante la época del MSX.
Metal Gear (MSX) • Final Fantasy (NES) • Super Meat Boy (XLA) • Fatal Fury 3 (Wii) • F-29 (PC) • NBA JAM (multi) • Maziacs (Spectrum) • Bangai-O HD (XLA) • The Westerner (Wii) • Karateka (Arcade) • Dead Nation (PSN)

¡BIENVENIDOS!



¡Hola! Hubo un tiempo en que la historia de los videojuegos se debatía entre cuatro o cinco tipos importantes. Reuniones de ejecutivos de alto nivel que no sabían muy bien cual era el siguiente paso a dar en una industria incipiente y muy joven. ¿Aplicar todo lo aprendido en otros ámbitos de negocio? ¿Idear estrategias diferentes por el tipo de producto y mercado con el que trataban? Lo cierto es que al principio, sobre todo con las máquinas recreativas, el asunto no fue del todo mal. Namco prosperaba gracias a los acuerdos alcanzados con Midway, y Taito recaudó tanto con Space Invaders que se permitió el lujo de abrir una división en los Estados Unidos. Nintendo quiso apuntarse al carro, y aunque los inicios fueron muy duros debido a que títulos como Radarscope o Sheriff apenas vendían entre los operadores de las salas recreativas, Yamahuchi ya con el agua al cuello, decidió dar un golpe sobre la mesa ordenando en 1981 a Shigeru Miyamoto el diseño de un videojuego que triunfara en el mercado americano. Donkey Kong, un auténtico éxito en ciernes estaba en camino, y con él también el personaje más famoso de Nintendo, Jumpman, rebautizado posteriormente, claro está, como Mario.

Durante este 2010 Nintendo celebra el nacimiento de su mascota oficial, aunque realmente cuenta los años no desde la aparición del fontanero en DK, sino desde el genial Super Mario Bros. para NES lanzado en Japón en 1985. Quizás porque este ha sido el juego que realmente le ha dado la fama mundial y colocó en su momento a Nintendo en la vanguardia de la creación de juegos de plataformas, o quizás porque los títulos anteriores son considerados menores por el emporio nipón. Desconocemos la razón. La verdad es que por una celebración tan señalada como son 25 años, el lanzamiento para Wii del vetusto Super Mario All-Stars de SNES junto a un CD musical y un pequeño panfleto nos ha sabido a poco. Con algo más de interés por parte de Nintendo y aumentando el precio del pack (imaginamos), nos hubiera encantado encontrarnos con un buen libro sobre la evolución de Mario que contara historias como la de arriba, junto a diseños preliminares, bocetos y entrevistas con mayor profundidad a todos los implicados en su gestación. Nintendo tiene una nueva oportunidad dentro de un lustro. ¿La aprovechará entonces?

Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros o enviar preguntas/sugerencias a través de nuestro e-mail:
retromaniac.magazine@gmail.com


Busca en Facebook RetroManic y hazte amigo.


http://twitter.com/RetromaniacMag



HI SCORE
2000
38400
OOLONG
BUCHU
KO
ROUND 2
FIGHT!!!

CONTENIDOS

FINISH HIM !! (¡Acaba con él!) *Serie Mortal Kombat.*

número 2 Recordando viejos tiempos

ven a visitarnos en **http://www.retromaniac.es** y cuéntanos que te parece la revista

PREVIEWS



83 Time Geeks: Find All!

REVIEWS

68 Sonic 4 Episode I

SONIC THE HEDGEHOG 4 EPISODE I

FIJOS



LOADING...

REPORTAJES

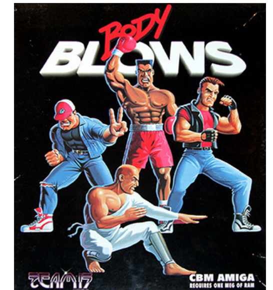
ZONAINDIE





Primera toma de contacto. Sin duda lo primero que sorprendía de Body Blows es su velocidad de juego. Team 17 aprovechaba al máximo las características del polivalente procesador de Motorola que incorporaba el Amiga. Toda una joyita para la época.

Body Blows



SISTEMA: Amiga
AÑO: 1993
GÉNERO: Lucha 1 contra 1
PROGRAMACIÓN: Team17
PUNTUACIÓN: ****

Team 17, poco antes de hacerse famosa a nivel mundial con Worms, era un pequeño estudio del Reino Unido especializado en el Commodore Amiga, estándar que alimentaron con sus impresionantes juegos. Tal vez Body Blows no es uno de los más originales, pero eso no evitó que obtuviera cierto reconocimiento.

Nos encontramos ante una de las primeras intentonas serias para llevar el genero de la 'lucha uno contra uno' al Amiga, poco después de que U.S. Gold portase Street Fighter II de una manera algo "a la ligera", ya que la jugabilidad, música y gráficos del producto final dejaba bastante que desear en relación al arcade original o al referente más cercano de Super Nintendo. Tal vez por ser un producto original (tomando muchas referencias del más famoso de Capcom, eso si) el equipo británico consigue un buen equilibrio de gráficos, audio y durabilidad, con un único punto negro: los controles. Es complicado acostumbrarse a su manera de ejecutar los especiales, el sistema de protección usando el botón de puño es, cuanto menos, difícil de manejar y algo desconcertante para el jugador.

Disponemos de cuatro luchadores para elegir en modo de un jugador, Nik y Dan, hermanos y jefes de sus respectivas bandas callejeras, se llevan a matar, pero ambos comparten mismas técnicas de pelea. Junior, un boxeador británico y Lo Ray, un ex monje budista. Hay otros seis personajes más el jefe final, pudiendo jugar con ellos en modo torneo para cuatro u ocho jugadores.

El título cumple su cometido de entretener y para el tiempo pasado desde 1993, año de su publicación, al igual que el buen vino, con los años ha ganado en presencia.

Team17 parece que se preocupó un poco más que U.S. Gold en lograr un producto jugable, entretenido y con gráficos a la altura de la maquina (32 colores en pantalla no daban para mucho más). Además, gracias al éxito obtenido entre los amantes de los buenos arcade, le siguieron dos secuelas, Body Blows Ultimate y Body Blows Galactic, apareciendo también a la venta para MS-DOS y para un maldecido Amiga CDTV, mitad reproductor multimedia, mitad Amiga 2000.

Los amantes del retro se citan en Zaragoza en RetroManía'10

Desde el 8 hasta el 12 de noviembre se celebró en el Centro Politécnico Superior de la Universidad de Zaragoza la cuarta edición de Retromañía, el evento anual sobre retroinformática en la capital maña organizada por la asociación RetroAcción.

Enmarcado como parte de las actividades que se desarrollan habitualmente durante la 'III Semana de la Ingeniería', el acceso a las instalaciones era libre y dirigida a todo tipo de público no sólo a expertos en la materia. Los aficionados que visitaron el centro pudieron disfrutar de una interesante y variada programación que abarcaba desde la composición musical hasta la programación de videojuegos. Además, en esta edición del evento RetroManía se retomaron actividades que ya en ediciones anteriores tuvieron gran repercusión y aceptación entre un público de todas las edades (como en el caso de 'Dibuja pixel a pixel').



Un ZX Spectrum conectado al mundo. Dylan Smith encandiló al público con su exposición acerca de Spectranet, un interfaz ethernet diseñado para Spectrum que permite a nuestro viejo conocido conectarse a internet.



También había sitio para los más pequeños gracias a iniciativas como *Dibuja Pixel a Pixel Jr.* o *Pinta y Colorea,* en las que disfrutaron creando, pintando y diseñando personajes de videojuegos clásicos.



Nuevas posibilidades para viejas máquinas. Eduardo Falces muestra a los más curiosos al finalizar su charla, sus creaciones y moddings de MSX mediante los que reproducir vídeo o música en formato MP3.

Un auténtico museo retro

De entre todas las actividades la exposición de antiguas máquinas, sistemas de almacenamiento, consolas, etc. suele tener un gran éxito, y en esta edición de RetroManía las expectativas se cumplieron con creces. Durante los cinco días que transcurrió el evento, la organización comprobó con gran satisfacción grupos de usuarios y curiosos de todas las edades que se acercaban a la zona denominada **Juegódromo** para tocar y probar con sus propias manos sistemas tan clásicos como puedan ser una **Atari 2600**, un **Spectrum** o una **NES**. Las máquinas echaron humo comprobando que realmente lo único que se busca en los videojuegos es diversión, quedando los aspectos técnicos y la tan cacareada búsqueda de la realidad en un segundo plano. Niños pequeños quedaron encantados por ejemplo con Bomb Jack de Spectrum. La estrella de la zona fue también una máquina recreativa en perfecto estado que no paró de funcionar mientras deleitaba a todos los que, sentados en los taburetes dispuestos, echaban unas partidas a Pang o Pac-Man.

No menos interesante para cualquier aficionado a la informática fue la exposición de 19 piezas bautizada **Ordenadores olvidados por el tiempo**, una serie de ordenadores de reciente adquisición y que hasta ahora no habían sido expuestos ante el público. Entre las computadoras podían encontrarse tanto modelos que no tuvieron la repercusión comercial que se esperaba de ellos en su momento, como algunas rarezas difíciles de encontrar tipo **Commodore Pet** europeo (lo que representaría el inicio del éxito de la compañía en el mercado de los ordenadores personales) o un **Sharp MZ-80K** de finales de los años 70, además de dos estaciones gráficas y un monitor de grandes dimensiones. Otros ordenadores que hicieron las delicias de los visitantes fueron el **ZX-80**, el **Z88**, un **BBC Micro**, el fugaz **Amstrad CPC 664**, o el portátil **PPC640D** también de la compañía de Alan Sugar y que funcionaba a partir de 10 enormes pilas con una autonomía de tan sólo una hora. Sin embargo, la otra gran estrella de la colección sería un clónico de origen rumano del famoso **ZX Spectrum** debido a los componentes soviéticos utilizados en su diseño y construcción. Toda una curiosidad.

Complementando esta exposición de máquinas del pasado no podemos dejar de lado la presencia de la exposición permanente de la que la asociación RetroAcción es entidad gestora, y en la que se pueden admirar desde equipos como ordenadores clásicos y dispositivos de almacenamiento obsoletos hasta antiguos y enormes servidores. Hablamos del **Museo de Informática Histórica (MIH),** dotado de una colección más completa de objetos inéditos y de nuevos elementos informativos gracias a la reciente actualización que ha sufrido. La zona de ordenadores domésticos de 8 y 16 bits fue objeto de varias mejoras como la inclusión de un **Sinclair QL**, un **TRS-80 Pocket Computer**, un **Apple II** en perfectas condiciones o un nuevo **MSX**. Además se ha incluido en la exposición una nueva vitrina con el ejemplar de **Bugaboo** (La Pulga), el primer videojuego español que fuera comercializado en 1983 obra de Paco Suárez y Paco Portalo. Junto al juego se expone el libro que el propio Portalo escribió acerca de aquellos primeros pasos del software español.



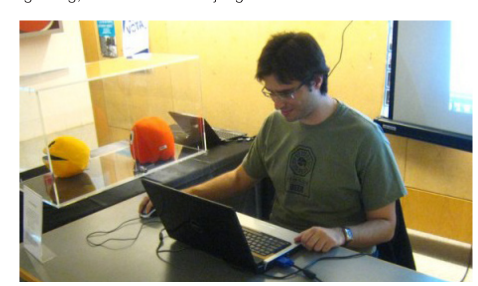
Piezas de museo. Se dejaron ver las nuevas incorporaciones al museo MIH como el Commodore PET o el Sharp MZ-80K.



El Juegódromo a tope. No faltó gran afluencia de público a la zona destinada a probar viejas máquinas y sistemas. Los asistentes disfrutaron de lo lindo con los viejos conceptos y el retrogaming, base de los videojuegos actuales.



Todo un lujo de concierto. Jaime en plena actuación durante el Retroconciertazo.



Aitgelion con las manos en la masa. Se pudo comprobar in situ el desarrollo de su videojuego.

Nuevas formas de comunicación

El segundo día la organización programó una interesante charla con **Dylan Smith** sobre su creación, el dispositivo 'Spectranet', un aparato especial que permite que un ordenador de hace casi 30 años como es el Sinclair ZX Spectrum, pueda conectarse a Internet y formar parte de la Red. Aparte del aspecto curioso que un accesorio de este tipo posee, hay que recordar que gracias a 'Spectranet' en teoría es posible la navegación a través de las páginas webs. Su inventor demostró las cualidades de la interfaz ethernet para el ZX Spectrum, explicó las claves del hardware y el software, así como el funcionamiento de algunas aplicaciones que hasta el momento parecían vetadas para un microordenador de 8 bits tan simple como el Spectrum, como puede ser el *streaming* a 25 imágenes por segundo de un vídeo colgado en la red o el sorprendente funcionamiento de un cliente capaz de conectarse a la red social Twitter. Sin duda fue una charla de gran interés que acercó todo un nuevo mundo de posibilidades a los no iniciados. Por otro lado la charla '**Retromodding: Conectando el hardware de hoy a las máquinas de ayer**' celebrada durante la tarde del miércoles, nos mostró de la mano de Eduardo Falces que las nuevas tecnologías no están reñidas con el hardware antiguo pudiendo añadir a un ordenador MSX de hace casi 25 años un sistema de almacenamiento actual como una tarjeta SD o añadirle una tarjeta que le permita reproducir archivos de audio MP3 como es una Sound Blaster. Falces, que es profesor titular de la Escuela Universitaria en la EUPLA, es un gran aficionado y conocedor de los ordenadores MSX, donde ha centrado su actividad de "modding". En su exposición los asistentes pudieron contemplar como un ordenador MSX reproducía de forma más o menos aceptable un vídeo promocional de una película a partir de una tarjeta SD, o como reproducía un fichero de música tipo MP3 también a partir de este sistema de almacenamiento. Además, en la charla Eduardo contó su experiencia personal a la hora de realizar estos proyectos hardware y como utilizando la última tecnología podía solventar las limitaciones impuestas en estos vetustos ordenadores.

Celebrando 30 años de Pac-Man

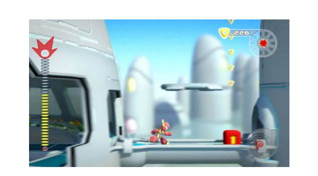
No sólo Namco se está encargando de recordarnos que su querido Pac-Man cumple la treintena, desde RetroManía se convocó un concurso muy especial de programación de videojuegos basados en el popular personaje con dos variantes muy bien diferenciadas. Por un lado se debía programar in situ durante el evento, y por el otro podía enviarse la participación en el torneo antes de la celebración de RetroManía. En el primer caso el ganador fue Aitgelion con su videojuego **Aitman**. Durante cuatro días pudimos ver en directo o a través de Internet cómo iba evolucionando su juego poco a poco y que consistía en una especie de pilla-pilla, en el que el jugador puede empezar como fantasma o como Pac-Man. Además el juego poseía una suerte de 'niebla de guerra', por lo que no es visible el mapa completo de un solo vistazo. En el segundo caso dos fueron los participantes. El ganador, **Ballman Planets** de Code Vikings Entertainment, que nos presentaban a un Pac-Man tridimensional en un universo similar al de Super Mario Galaxy en el que el jugador tiene que saltar de planeta en planeta evitando a los eternos fantasmas, y **Codename PM: Los tesoros del faraón**, desarrollado por Fortunatae Games y que abogaba por una jugabilidad más tradicional y en el que el jugador podía dejar trampas para atrapar a los enemigos unos segundos mientras recoge los tesoros que van apareciendo en pantalla.

La música, de nuevo protagonista.

Dejamos para el final el esperado concierto que tuvo lugar el viernes por la tarde, antes de la entrega de premios. Bajo el nombre **Retroconciertazo "To MIDI or not to MIDI II: The revenge of the 8-bit machines"** se presentó una auténtica experiencia musical donde el maestro de ceremonias habitual, el polifacético violinista Jaime "Rockriver" Lapeña, deleitó a todos los asistentes con diversas composiciones musicales ejecutadas por ordenadores de hace 20 y 30 años (MSX, Atari ST, Amiga, Spectrum, etc.) sincronizados a través de conexiones MIDI. Contando con algunos problemas técnicos habituales al manejar sistemas tan antiguos conectados entre sí, el Atari ST se encargó de enviar al resto de ordenadores distintas melodías de conocidos videojuegos, sobre las que Jaime tocaba al violín. Como broche final el propio Dylan Smith se presentó como invitado sorpresa al teclado MIDI (haciendo sonar el MSX) y junto a Jaime, interpretó algunos temas blues que dieron por finalizado el retroconciertazo.



Machinarium llegará a WiiWare
Xgen Studios ha anunciado el desarrollo y posterior lanzamiento de la excelente aventura de Amanita Design Studio, tras el infructuoso intento de preparar las versiones para XLA y PSN.



Explosiones en PSN
Explodemon, el juego de Curve Studios semejante al famoso 'Splosion Man' en XBLA llegará en breve para PSN, aunque incorporando más puzzles y un desarrollo similar a la saga Mega Man.



Más clásicos de Namco
Galaga Legions DX y Aero-Cross aterrizarán en XBLA y PSN. Aunque aún no tienen fecha ni existe mucha información al respecto, Namco engrosa de esta manera su colección 'Generations' con este par de clásicos.

Elite presenta ZX Spectrum: Elite Collection para iPhone

Elite, la mítica desarrolladora/publicadora británica de títulos para Spectrum de principios de los 80, anunciaba la aprobación por parte de Apple de la distribución de su "ZX Spectrum: Elite Collection vol.1" en la appstore. Se trata de una aplicación que emula el microordenador de Sir Clive en los dispositivos iOS (iPhone, iPad), que según la propia Elite viene acompañada de los títulos más interesantes de la compañía y de terceros.

A principios de octubre se puso a la venta el primer volumen de esta colección a un precio de 0,79€ acompañado de Turbo Spirit, Saboteur, Chuckie Egg, Harrier Attack, Fran Bruno's Boxing y Buggy Boy, y aunque en RetroManiac aún no la hemos podido probar parece que la intención es poner a disposición de los interesados la colección más amplia posible de juegos para el ZX Spectrum. En palabras de Steve Wilcos de Elite, "nuestros esfuerzos ahora se dirigen a que tanto la prensa como los consumidores entiendan que el Vol. #1 de la aplicación está todavía en proceso de mejora, es un diamante por pulir que irá mejorando a lo largo de las semanas y meses siguientes (eliminando sus carencias y añadiendo nuevas características). Lo cierto es que desde un principio se prometen controles personalizados según el juego, juegos licenciados al 100% (se están intentando acuerdos con otros desarrolladores y compañías de los 80 para lanzar sus títulos), instrucciones detalladas de como jugar, sonido perfectamente emulado y la opción de visionado horizontal o vertical, pantalla completa, etc. Incluso se puso a la venta a mediados de noviembre una versión 'HD' desarrollada especialmente para iPad que incluía más juegos.

Elite espera poner orden y asegurar una colección que haga las delicias de nostálgicos y aficionados del Spectrum, y aunque como siempre, creemos que nos toparemos con el problema de los controles táctiles (no hay nada como sentir bajo nuestros dedos el teclado o el joystick), el esfuerzo parece que merece la pena.



Spectrum en el iPad. La versión especial para el dispositivo de Apple ya está disponible en la Appstore. Elite promete mejoras y nuevos juegos a medida que pase el tiempo.

Concurso RetroManiac y Time Geeks.

Para celebrar la salida y buena marcha de **Time Geeks Find All!** para plataformas iOS, RetroManiac y los chicos de Newgeek hemos decidido organizar un pequeño concurso entre nuestros lectores de mecánica muy sencilla.

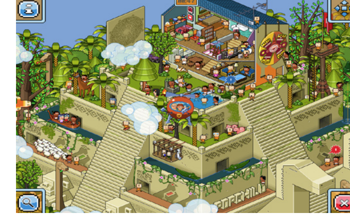
Hemos escondido (más o menos) en las páginas de este número de RetroManiac a cuatro esquivos Zoorg, esos puñeteros visitantes del espacio exterior que han causado una distorsión en el espacio-tiempo, desplazando personas, animales y objetos de su lugar de origen en el juego original de Ivanovich Games.

Para echarte una mano y encontrarlos te podemos decir que los Zoorg son unos bichos verdes traviesos, algo "punks" y que les encanta saludar al personal que lee RetroManiac mientras están pensando en su próximo salto temporal. Si ya los viste en el juego seguro que te será más sencillo localizarlos.

Una vez que los hayáis encontrado, apuntad bien las páginas de la revista y mandádnos un correo electrónico a **retromaniac.magazine@gmail.com** con vuestros datos personales (con el nombre completo y dirección postal ya basta), las páginas donde aparecen los bichejos y cualquier comentario extra que os apetezca hacernos llegar, antes del **31 de diciembre** de 2010. De entre todos los acertantes sortearemos 5 impresionantes y divertidos pósters interactivos como el que veis en las imágenes que acompañan este texto, repletos de 'pixel art' del bueno y referencias a series como Lost, a los que enviaremos un ejemplar a la dirección indicada. Los nombres de los acertantes los anunciaremos en el siguiente número de RetroManiac y en nuestro blog durante la primera semana de enero de 2011. ¡Suerte!.

Nota: No utilizaremos bajo ningún concepto vuestros datos personales para ningún fin. Sólo los pedimos para poder enviaros el premio :P







Versión en HD. El juego también está disponible desde hace pocos días para iPad, aprovechando la mayor pantalla del dispositivo de Apple.

Los X-Men pegarán fuerte en PSN y XLA a finales de año

Muchos de vosotros recordareis una recreativa de Konami de principios de los 90 con los famosos héroes de la Marvel como protagonistas. Los X-Men de Stan Lee y Jack Kirby vivían una segunda juventud tras un pequeño periodo de desajustes y escasas ventas. Aprovechando el tirón y el auge de los arcade Konami concibió un título que bebía de clásicos como Final Fight aportando al mismo tiempo algunas dosis de originalidad, y sobre todo la posibilidad de hasta 6 jugadores simultáneos en algunas máquinas. Una auténtica locura de mamporros y diversión que afortunadamente Konami va a respetar en su paso a las consolas de nuevo generación, ya que permitirá hasta 4 jugadores a la vez en una misma consola, y 6 cuando nos conectemos a internet.

Aún sin fecha fijada para el lanzamiento, se espera que para antes de que termine el año podamos disfrutar de las aventuras de Cíclope, Lobezno o Tormenta en su misión de evitar que Magneto termine con la civilización tal y como la conocemos.



Una auténtica fiesta. Es en lo que se convertirá tu consola al tiempo que consigas que tres amigos más se unan a ti en una partida multijugador con este X-Men. ¡De auténtico recreativos!

8bits fanatics llena de zombies la Xbox 360



El pequeño grupo independiente japonés (no tenemos claro si está formado únicamente por un miembro) lanzó a principios de noviembre Tempura of the Dead, un genial juego de plataformas y acción con gráficos inspirados en la NES y que sigue a pies juntillas los patrones clásicos de los juegos de los 80. En el papel del presidente de los EE.UU. (¿¿uh?!) y un samurai al más puro estilo Kenshin Himura, tendremos que abrirnos paso en los diferentes niveles eliminando zombies y todo bicho viviente que se nos ponga por delante. Podéis echarle un vistazo a los vídeos con la escena de introducción y "gameplay" del juego en estos enlaces de Youtube: http://www.youtube.com/watch?v=NybsiwbD_9Y y http://www.youtube.com/watch?v=D40CqbOYfcQ

Tras haber probado los otros proyectos gratuitos 8bits fanatics y por un precio irrisorio de 240MP (aproximadamente tres míseros euros) no sabemos a que esperáis.

Ecos de los 80

Las tribulaciones de un tipo anclado en el pasado glorioso de los 8 bits

Ser o no ser...

A veces nos empecinamos. Nos empecinamos en convencer a todos los que nos rodean interesados en los videojuegos que tiempos anteriores siempre fueron mejores con respecto a lo que nos esta tocando vivir ahora. ¿Y por qué? ¿En que han cambiado los desarrollos de ahora con lo que teníamos hace 10, 20 o 30 años? ¿Es que antes eran superiores? ¿Ofrecían más diversión? ¿Acaso estaban mejor realizados?

Lo cierto es que desde hace algún tiempo los juegos auténticos vendeconsolas, esos que rompen listas de ventas entrega tras entrega, gastándose millonadas en su producción no suelen ser los que más atraen a los nostálgicos mas empedernidos, pues suelen perderse en orgías narrativas de farándula y composiciones audiovisuales carísimas que sí, por supuesto, adornan al conjunto pero que al fin y al cabo son superfluas y no aportan (salvo honrosas excepciones) nada a la experiencia interactiva y jugable, que al fin y al cabo es de lo que deberían ir a los videojuegos. Tampoco es cuestión de invocar a un extremismo exacerbado, ¿o es que por perder parte de esos valores que poseen los videojuegos más primigenios deben dejar de ser considerado como tales? No es malo que existan esos juegos musicales, de capa caída en la actualidad, aquellos juegos que provocan el ejercicio físico, bailar delante del monitor, o los mentales aquellos que rozan el género educativo y que atraen irremediablemente a las masas hasta el medio interactivo. Vale, mientras más seamos en el mercado mejor, más atención por parte de las productoras y supuestamente se investigará más en originalidad y nuevos conceptos que ciertamente antes no existían, posiblemente por las propias limitaciones tecnológicas imperantes, pero creo por otro lado que lo que no deberíamos olvidar bajo ningún concepto son nuestras raíces, tan cercanas como vertiginosamente cambiantes en los últimos tiempos. Por eso nos chifla que al menos en nuestro país existan iniciativas que reúnen la flor y nata de antiquísimos sistemas, como la celebrada recientemente en Mallorca o todas aquellas que con gran esfuerzo organiza la asociación RetroAcción, acercando a diferentes puntos de nuestra geografía verdaderos dinosaurios de la informática para que todos podamos admirar de donde venimos, cuales fueron nuestros antepasados, cuales los primeros juegos, lo que se puede llegar a hacer con un vetusto ZX Spectrum conectado a internet... Todos tenemos derecho a disfrutar de lo que nos gusta, sea más o menos 'genuino', sea más o menos original, pero muchas veces las etiquetas lo único que hacen es discriminar cegándonos y no dejándonos ver toda esa oferta de la que podemos disfrutar actualmente. No rechacemos nuestro pasado, y sobre todo, compartámoslo con los demás, pero aprovechemos también el presente, rico en matices y deudor de toda una carrera tecnológica y de mágico entrenemiento y diversión.



Shantae Risky's Revenge en DSi

Tras meses de incertidumbre finalmente el legendario plataformas de WayForward Technologies fue lanzado en la tienda online de DSi americana. Esperemos que no tarde mucho en hacerlo en el mercado europeo.



Trouble Witches Neo! en XLA

Un nuevo shooter de SNK llegará a finales de año en la plataforma de Microsoft. Se trata de un shooter de desarrollo clásico y simpáticos gráficos que proviene de las máquinas recreativas.



SNK anuncia títulos de Neo·Geo en PSN

Títulos como Fatal Fury, Metal Slug o Alpha Mission llegarán próximamente a PSN con posibilidad de juego on-line a un precio aproximado de 9€.

The Westerner llega por fin a Europa y USA

Ya disponibles las locas aventuras del vaquero más patrio a este lado del charco

Tras un pequeño retraso los amantes de las aventuras gráficas en Wii por fin pudieron descargarse la adaptación del famoso vaquero de Revistronic desde la tienda virtual de Nintendo. The Westerner nos presenta a un pobre Fenimore que se ve envuelto sin quererlo ni beberlo en una disputa entre granjeros y los malvados cuatreros del lejano oeste. Fenimore se pone del lado de los granjeros e inicia esta aventura en el que tratará de detener al malvado Starek, el codicioso ganadero de la zona y liberar de su yugo a los pobres trabajadores locales. Para ello conocerá a nuevos personajes que le echarán una mano en su difícil tarea y se enamorará de una atractiva chica, Rhiannon, la bella profesora de la escuela del pueblo, y ni más ni menos que la sobrina de Starek, y es que a Fenimore le gusta complicarse un poco más la vida. Para ponerle las cosas un poco más difíciles, resulta que el padre de Rhiannon aparece muerto en circunstancias más que sospechosas con todas las pistas apuntando al chico del sombrero blanco. El embrollo estará servido en esta aventura clásica tipo 'point & click'. Por un lado tratar de parar el avance de Starek, y por el otro ganarnos la confianza de la chica de la historia.

Revistronic promete más de 40 horas de juego repleto de dosis de humor y acción y algunos giros inesperados en la historia mientras exploramos este lejano oeste tan extraño y a la vez divertido, y lo cierto es que la desarrolladora no ha fallado en este aspecto. Tendremos que resolver puzzles, pelear contra los malos y avanzar a través del árido paisaje mientras no le quitamos ojo de la chica de nuestros sueños. Pero lo que sí hubiéramos esperado es quizás una pequeña mejora en la interfaz del juego, que se ha quedado un pelín anticuada, y echamos de menos los diálogos doblados (se quedaron fuera por problemas de espacio) ya que resulta algo extraño observar las animaciones de los personajes mientras hablan y no escucharles.



Fenimore en su mejor pose. No parará de meterse en continuos líos por sus ansias de convertirse en el cowboy más conocido del Oeste americano, pero aquí estamos nosotros para echarle una mano, ¿verdad?

Hablamos con José Manuel Ramos, 'finance manager' en Revistronic acerca del lanzamiento de su aventura gráfica en Wiiware y sobre los planes de futuro de la desarrolladora española:

Tras un breve retraso con respecto a las fechas iniciales de lanzamiento que barajábais, por fin se ha puesto The Westerner a la venta en Europa, y hace poco en USA. ¿Fue muy complicado cumplir finalmente con los requisitos de Nintendo para publicar en Wiiware? ¿Qué tal la adaptación al hardware de la consola?

José Manuel Ramos: Sobre todo queriamos ser fieles al original, y nos costó muchísimo comprimir el juego para que entrara en la maquina, pero el resultado fue estupendo, y el hardware tiene muchas posibilidades.

¿Qué diferencias con respecto al original para PC podemos encontrarnos en esta versión para consola? Y sobre nuevas incorporaciones, ¿os hubiera gustado añadir algo que finalmente se ha quedado fuera por problemas de espacio, presupuesto, etc.? ¡Lo cierto es que echamos de menos por ejemplo la presencia de los diálogos doblados!

JM: El juego es, como digo, igual al original, pero sin diálogos doblados, es esto lo único que nos hubiera gustado añadir también, pero el espacio en Wiiware es tan limitado que es imposible meter tantos diálogos doblados.

¿Qué tal ha sido la acogida de 'The Westerner' en los diferentes mercados? ¿Estáis contentos con el resultado? ¿Creéis que sería posible la conversión de algún otro título clásico vuestro?

JM: Por ahora estamos teniendo una buena acogida pero los resultados reales los analizaremos al finalizar el año. En cuanto a otros juegos, tenemos muchos planes, pero todo dependera finalmente de los resultados de ventas de este.

Una aventura gráfica con altas dosis de humor y divertida en su desarrollo no es fácil, y lo cierto es que en la mayor parte de 'The Westerner' es lo que ocurre. ¿De dónde surgen esos chistes y situaciones tan disparatadas a las que se enfrenta Fenimore?

JM: Son un reflejo de nosotros y de nuestra forma de entender el entretenimiento, The Westener ganó el premio a los mejores dialogos, pero tambien es muy fuerte en los demás aspectos que potencian la diversión como unos personajes de por si comicos, unas interpretaciones excelentes y un sin fim mas de detalles que le ponen al jugador una sonrisa permanente miestras juega.

Por otro lado quizás el mayor problema del juego haya sido su escasa actualización con respecto al original. Los años no pasan en balde y algunos usuarios echan en falta cierta puesta al día. ¿No os planteasteis un pequeño remozado técnico en el paso a Wii?

JM: Bueno, queriamos ser fieles al original, ahora esta muy de moda los juegos retro, y nosotros hemos puesto uno que realmente está muy bien. Quisimos ir por esa línea. Seguramente en otras producciones cambiemos escuchando lo que han tenido que decir los usuarios.

¿Qué podemos esperar en el futuro de Revistronic? ¿Tenéis en marcha algún proyecto nuevo? ¡A los seguidores de las aventuras gráficas nos encantaría contar con algún título nuevo!

JM: Estamos impersos en un proyecto del cual ya os iremos adelantando algo en un futuro próximo.

La primera edición de RetroMallorca todo un éxito



También en las "ondas". A partir de ahora podéis disfrutar del podcast 'retro' de RetroActivo en: http://retroactivo.es/podcast

El pasado 25 de septiembre se celebró en la capital mallorquina **RetroMallorca**, un nuevo evento retro de entrada libre que aglutinó a aficionados y curiosos en el Centro de Cultura Sa Nostra de Palma. Los organizadores habilitaron muy sabiamente el pequeño salón dedicado a la exposición de antiguas máquinas y sistemas, decorado con muy buen gusto (incluso con una réplica tipo Matrix de una pequeña salita de los 70-80), en el que los visitantes podían observar de cerca microordenadores tan clásicos como el Zx Spectrum, Amiga 500 o la consola Famicom de Nintendo, junto a otras máquinas no tan usuales en nuestro mercado como la Virtua Boy, el ordenador Mattel Aquarius o la 'bestia negra' de las consolas durante los 90, la poderosa NeoGeo de SNK. Llamó mucho la atención de los asistentes la presencia de una batería tipo Rock Band y un periférico al estilo Drummmania de Konami conectados a un ordenador MSX Turbo-R. De elaboración propia podían probarse junto al juego gratuito 'Doramus' sorprendiendo al personal. Por otro lado se organizaron divertidos torneos de Street Fighter 2 y todo ello se aderezó con algunas charlas de interés a cargo de Víctor Fernández, que comparó las técnicas y formas de programación de videojuegos del pasado y el presente, Néstor Soriano (Konamiman) presentando la conectividad de un MSX a Internet, o Jordi Mejías que realizaría una retrospectiva de la informática doméstica. Como colofón, los asistentes disfrutaron con las composiciones musicales de Retoyon durante la tarde.

Esperamos que iniciativas como esta en Mallorca proliferen a lo largo de toda la geografía española para que todos los aficionados puedan disfrutar también de exposiciones de tanta calidad como la mallorquina.



Una guía imprescindible. Aunque en inglés, los contenidos de este número especial serán muy valiosos para todos aquellos que desean acercarse a los pormenores de la publicación independiente.



Sentido arácnido

Los quejicosos ladridos de tu amigo y vecino Spidey

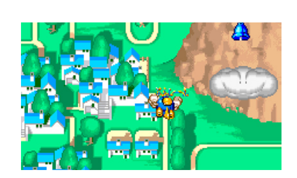
La dificultad, esa vieja amiga

El que esto suscribe no ha dejado de ser videojugador desde aquellos primeros días en los que movía de arriba abajo la rectangular paleta de Pong!. He sopesado los obstáculos de cada pantalla de Pitfall, me he tirado de los pelos con el primer habitáculo de Profanation, he acometido el clásico ensayo-error para llevar a buen término Camelot Warriors, me choqué de bruces con los errores de diseño de Jet Set Willy 2, me perdía en los hermosos parajes de imposible dificultad de Shadow of the Beast… Hasta era capaz de llevar obras de arte como Axelay o Super Probotector a sus respectivos máximos niveles de locura con tal de ver los auténticos finales… ¡y voto a bríos que lo lograba!

Eso era el ayer. Hoy, salvo honrosas excepciones, me veo obligado a vivir inevitables tutoriales que aburren al jugador veterano, constantes puntos de salvado a modo de accesibilísimos checkpoints, recorridos pasilleros en los que perderse es una utopía, personajes protagonistas casi invulnerables, saltos plata formeros automáticos, aventuras gráficas atiborradas de pistas… Canta más que la actuación de Enrico Pallazzo el hecho de que las desarrolladoras se cuidan de no frustrar bajo concepto alguno al usuario, llevándolo de la manita mientras ocultan sus habilidades jugables entre un sonoro batiburrillo de scripts y efectos especiales.

Creo que lo último complicado a lo que tuve el placer de enfrentarme fue el magnífico Gradius V… y han llovido ya algunos añitos. Cierto es que la dificultad absurda de esos tiempos era un inteligente modo de alargar la vida de un producto que, en definitiva, no podía dar demasiado de sí en términos de extensión… pero gracias a ello -si se hacía bien- existía una magia que atrapaba al jugador. Y mira que hay casos de videojuegos con una dificultad a todas luces absurda (y cito de nuevo a Profanation), imposibles de acabar… pero no por ello dejaban de ser las joyas que son, invitando al pobre usuario a morir una y otra vez. ¡Masocas que éramos!

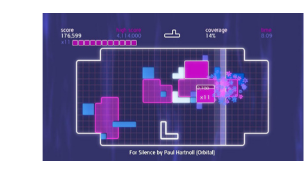
Como perro viejo que soy, tal como están las cosas hoy día me aburro. Contemplo mi poblada estantería y, salvo que elija enfrentarme a otro jugador, no encuentro reto alguno allá por donde mire. Echo mi vista atrás y no hago más que reafirmarme; cualquier cartucho de Konami de 1984 era un auténtico infierno, y no por ello dejaba de ser una maravilla jugable. No hago más que anhelar los desafíos de antaño, mientras maldigo el infumable tordo en el que se ha convertido la industria del videojuego… ¡He dicho!



Detana Twinbee también en la 'Game Room' de Xbox 360
Poco a poco van apareciendo títulos más interesantes en el experimento retro de Microsoft. El shooter de Konami llega en versión original arcade para nuestro deleite.



Bonk para Super Nintendo
Hudson trae a la tienda virtual de Wii la versión plataformera de su mascota en Super Nintendo. Un divertido cartucho que no superó a la tercera parte en TG16 pero que sigue siendo un gran título.

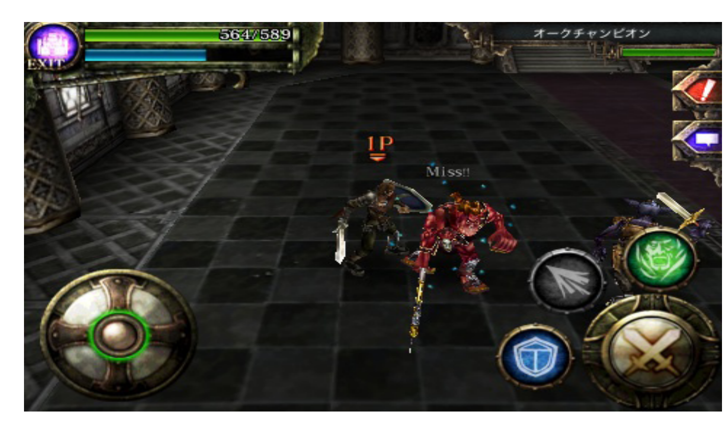


Chime llegará también a PSN
Aún sin fecha definida y bautizado con el subtítulo "Super Deluxe" se espera que la conversión contenga más música y niveles que el original de XLA.

Más novedades de SEGA para iPhone

La compañía nipona sigue apoyando el sistema de Apple con nuevos títulos emulados de sus grandes éxitos de los 16 bits y nuevos tñitulos exclusivos para iPhone. **Kingdom Conquest** es una especie de juego de rol multijugador online bastante ambicioso que trata de combinar sabiamente elementos de la estrategia en tiempo real y el rol, pero que además introducirá elementos de acción y lucha para hacer más ameno su desarrollo. Lo mejor de todo es que SEGA promete el multijugador online para que puedas explorar las mazmorras con tus amigos u otros usuarios a lo largo del mundo, mientras recorremos enormes escenarios, luchamos contra los más de 100 monstruos que nos podemos encontrar como gárgolas, caballeros negros o gólems de hielo. Podremos además intercambiar armas y otros objetos con otros usuarios y por último SEGA ha anunciado también el establecimiento de un sistema de microtransacciones para obtener determinados utensilios.

Por otro lado SEGA también ha anunciado el lanzamiento de más títulos clásicos de MegaDrive. Comenzando por el reciente **Gunstar Heroes**, un tremendo arcade obra de Treasure que marcó un antes y un después en los juegos de acción y que mucho nos tenemos será excesivamente complicado de manejar y **Altered Beast**, un arcade de los 90 proveniente de las máquinas recreativas que no es de lo mejor del catálogo disponible pero que hará las delicias de los más nostálgicos del lugar. Ambos títulos disponen de modo multijugador.







Owlboy a punto de caramelo

Si echábais de menos las aventuras plagadas de plataformas que tantos buenos ratos os hicieron pasar durante la época de los 16 bits, no os perdáis lo que **D-Pad Studio** está preparando para principios del año que viene en Xbox 360 y PC. Owlboy es un plataformas de corte vertical (así se autodenomina en la web de sus desarrolladores) en el que controlaremos a Otus, una especie de búho con forma humana, que tendrá que recorrer un enorme mundo repleto de enemigos y peligros con el fin de eliminar a los piratas del cielo, invasores del pacífico país donde vive. Aprovechando toda la experiencia de títulos jugados durante la década de los 90, el grupo independiente formado mayormente por integrantes de los países escandinavos, destaca en un primer momento por su trabajo gráfico, inspirados en el arte de desarrolladoras como Psygnosis o Core Design, y las exquisitas animaciones que sorprenderán a más de un jugón por su calidad y suavidad en pantalla. La jugabilidad, a pesar de seguir patrones clásicos, introduce algunos elementos novedosos para hacerla más interesante, como puede ser que el propio protagonista no pueda deshacerse directamente de los enemigos, sino que tendrá que aprovechar la ayuda que le brindan otros personajes, objetos dispersos o adquiridos por el escenario, etc. Además, el juego basará mucho de su potencial en una interesante historia donde predominan los diálogos con otros personajes, la compra de items especiales o las pequeñas "sidequests". Los controles se basarán en el vuelo de nuestro personaje, esquivar los disparos de los malos y en recorrer los gigantescos mapeados que están preparando en D-Studios.

Ganadores ya del primer premio como juego del año en Noruega y nominados a la excelencia en arte visual en el IGF de San Francisco de este mismo año, lo cierto es que Owlboy tiene muy buena pinta, y a poco de que su desarrollo consiga captar la atención del jugador puede convertirse en una grandísima revelación para el año que viene. http://www.roflgames.com/DPadWebsite/www/OwlboyWebsite/index.htm



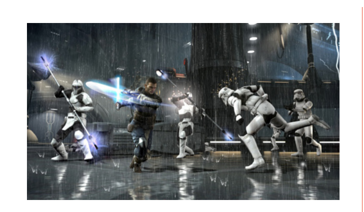




"Kid Owlrus". Según sus creadores, la inspiración original proviene del clásico para NES de 1986.

NO PIERDAS DE VISTA ESTOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS:

Y es que no todo iban a ser juegos retro. Todos los meses te presentaremos una lista con esos títulos más novedosos del panorama actual que podrían interesarte.

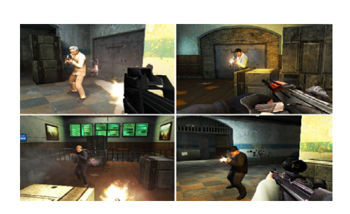


OCTUBRE

SW: Force Unleashed 2

Lanzamiento: 29 de octubre
Publica: LucasArts
Desarrolla: LucasArts
Plataforma: 360, PS3, PC, Wii

Tras una primera parte algo irregular que mezclaba los poderes de la fuerza con un sistema de apuntado y plataformas más que cuestionable, LucasArts ha querido pulir todos estos defectos y conseguir con secuela todo aquello que se quedó por el camino en el original. Nuevos controles y poderes, una jugabilidad que prometen mejorada, niveles y fases más variados (¡incluso se podrá pilotar un Tie fighter!), y un modo multijugador para la versión Wii auguran un título bastante interesante. Volveremos a encarnar a Starkiller, el poderoso aprendiz del mismísimo Darth Vader, traicionado nuevamente por su maestro y en búsqueda de su propia identidad.



NOVIEMBRE

Goldeneye 007

Lanzamiento: 5 de noviembre
Publica: Activision
Desarrolla: Eurocom
Plataforma: Wii

Se llevaba rumoreando durante meses, pero no fue hasta el pasado E3 cuando Nintendo y Activision confirmaron lo que ya se intuía: un remake del legendario shooter en primera persona de RARE. Aprovechando la genial base que los británicos dejaron en el original para N64, Activision ha confiado el trabajo en Eurocom, otro contrastada desarrolladora inglesa que ya realizara un excelente trabajo con su "The World is not Enough", también para la 64 bits de Nintendo. Según palabras de la propia desarrolladora el remake respetará al máximo al original aunque se incluirán algunos cambios en el diseño de niveles, se adaptarán los controles a la actualidad y se incluirá un modo multijugador online.



NOVIEMBRE

Call of Duty: Black Ops

Lanzamiento: 9 de noviembre
Publica: Activision
Desarrolla: Treyarch
Plataforma: Multi

La siguiente entrega de Call of Duty ya está a punto de caramelo. Sin muchas sorpresas (excepto el calvario en su desarrollo y el "affair" con Infinty Ward tras el lanzamiento de Modern Warfare 2), Activision apuesta en esta ocasión por un escenario localizado en la Guerra Fría en el que tendremos que lidiar con espias y traidores. Black Op seguirá la estela de sus antecesores en sus misiones guionizadas al máximo, muchos tiros y diálogos, y un multijugador online que hará las delicias de sus seguidores.



OCTUBRE

Sonic Colours

Lanzamiento: 12 de noviembre
Publica: Sega
Desarrolla: Sonic Team / Dimps
Plataforma: Wii, DS

Tras todos esos tumbos que está dando SEGA con su azulada mascota, parece que este será el año de Sonic. Al prometedor Sonic 4 (esperemos que no defraude), se le une este Sonic Colours para las dos consolas de Nintendo. Sonic Team ha sabido escuchar las críticas de los fans con respecto a los anteriores juegos y ha querido centrarse en los niveles que discurrían durante el día en Sonic Unleashed, rápidos, frenéticos y sobre todo deudores de la sensación de velocidad de la que deben hacer gala los juegos del erizo. En noviembre llegará por fin y podremos ser testigos de si realmente la serie ha vuelto a sus orígenes y conecta nuevamente con sus incondicionales.



NOVIEMBRE

Majin Forsaken Kingdom

Lanzamiento: Noviembre
Publica: Namco Bandai
Desarrolla: Game Republic
Plataforma: 360, PS3

Con un estilo artístico y un desarrollo más que similar a la próxima obra maestra del Team Ico (The Last Guardian), la próxima creación de Namco y Game Republic ha levantado muchas suspicacias por parte de jugones y prensa del sector, aunque lo único cierto es que será el primer en llegar a nuestras consolas y que todas las comparaciones son odiosas. Manejando a un intrépido joven, nos convertiremos en compañeros de un misterioso y enorme ogro llamado Majin. Cooperando con él, resolveremos puzzles y acertijos mientras derrotamos a nuestros enemigos gracias a la fuerza y destreza que ostenta la pareja para liberar al mundo de su oscuro yugo y recuperar nuevamente su belleza perdida.

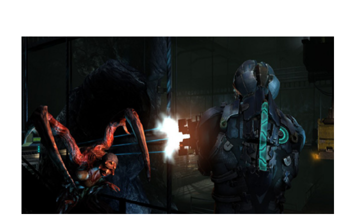


DICIEMBRE

Splatterhouse

Lanzamiento: Diciembre
Publica: Namco Bandai Games
Desarrolla: Namco Bandai Games
Plataforma: PS3, X360

Inspirado en el sangriento arcade de 1988, esta remozada versión de la casa de los horrores y el tipo de la careta de hockey ha llegado haciendo menos ruido del esperado. Tras un intenso periodo de desarrollo en el que Namco despidió incluso a los programadores originales por desavenencias y resultados mediocres, el título llega a nuestras manos con cantidades industriales de hemoglobina, escenas plataformeras y mucha violencia durante los continuos combates. A pesar de sus inherentes problemas podría ser considerado el título de horror del año.

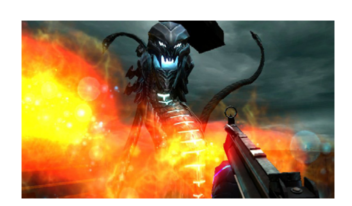


ENERO

Dead Space 2

Lanzamiento: Enero 2011
Publica: Electronic Arts
Desarrolla: Visceral Games
Plataforma: PS3, X360, PC

No pasó mucho desde el lanzamiento de la primera parte para que EA se percatara de que tenía entre manos un título de calidad refrendado por sus buenas ventas y que necesitaría de una segunda parte a la altura. La precuela para Wii, aún siendo un juego más que notable, fracasó comercialmente, así que EA vuelve a colocar sus miras en las consolas "mayores" para su nuevo título de terror espacial. Nuevamente en el papel del atormentado Isaac, nos veremos involucrados en una historia repleta de monstruos y alucinaciones a bordo de la estación espacial Sprawl, que sufrirá la infección de los Necromorph en un abrir y cerrar los ojos. Sangre, disparos y mucha angustia es lo que nos espera.



ENERO

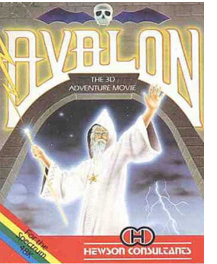
The Conduit 2

Lanzamiento: Enero 2011
Publica: SEGA
Desarrolla: High Voltage Software
Plataforma: Wii

El primer juego no es que fuera un título mediocre, pero en nuestra opinión se pecó de promesas incumplidas. El nivel técnico notable, pero nada fuera de lo común, la historia, ramplona y mal integrada en el desarrollo de los niveles, y el diseño en general de los escenarios y personajes, faltos de inspiración, fueron algunos de los aspectos negativos más comentados entre aficionados al género. Para su secuela, High Voltage promete mucho más de lo mismo, pero mejorado al máximo, y vistas las primeras capturas de pantalla y vídeos puede que esta vez lo consigan. Si mejoran el guión y la interacción entre historia y acción estaremos frente a un imprescindible del catálogo de Wii.

La base consiste en obtener hechizos. Sin ellos seremos incapaces incluso de desplazarnps a través del mapeado, así que hacernos con ellos y utilizarlos posteriormente para resolver enigmas será imprescindible si queremos llegar al final.

Avalon



SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1984
GÉNERO: Videoaventura
PROGRAMACIÓN: Hewson Consultants
PUNTUACIÓN: *****

Por: Ferhergón

Avalon. Un sueño hecho realidad. El juego que siempre hubiera querido comentar, y ahora, un cuarto de siglo después, me llega la oportunidad. ¿Qué puedo decir? ¿Cómo ser objetivo cuando todavía ese nombre me estremece?

Avalon es el nombre de una isla mítica relacionada con el ciclo de historias del rey Arturo. En este juego, controlas al aprendiz de Merlín, Maroc. Y tu objetivo es penetrar hasta las profundidades de la isla y acabar con Chaos. Por supuesto, el camino no será fácil. Extraños seres se interponen en el mismo, como los azules cuellitropos, los verdes vikingos o los escalofriantes esqueletos.

Pero no serán estos el principal problema de Maroc, si no los enrevesados enigmas, que exigirán de él todo su ingenio en la combinación de sus hallazgos. El primero aún lo recuerdo con cariño, y al contarlo parecerá obvio encuentras un queso en un cofre, y en una habitación, un agujero. ¿Imaginas lo qué pasa cuando acercas el queso al agujero?

El sistema de movimiento era bastante ingenioso. Maroc lo hace todo con hechizos. Al principio solo tiene uno, Move, que le permite moverse. Pero poco a poco irá encontrando más, de usos muy variables: algunos ofensivos, otros defensivos, otros permiten curarse… Pero el más importante es el Servant. Al invocarlo, un geniecillo aparece, que nos permite la manipulación de los distintos objetos del entorno y el inventario. Más sencillo, imposible.

Y prácticamente eso es todo: lo demás son aventuras y explorar, y probar cosas. El juego original venía acompañado por un panfleto con una leyenda, supuestamente introductoria al juego. Lo cierto es que esa leyenda es fundamental para conseguir el objetivo de derrotar a Chaos, pues en ella está la pista de cómo hacerlo. Así que sin ella…, bueno, siempre podréis preguntar en RetroManiac, o buscar aquel primer especial de Micromanía en que yo daba la solución.

Avalon marcó para mí un antes y un después. He jugado pocos juegos que me hayan dado la satisfacción que éste me dio, y anda que no han pasado tiempo y juegos. Avalon es un juego de una época pasada, en que los juegos eran juegos y no películas de alta definición con sonido Dolby. Avalon conseguía en 48 Kbytes, lo que muchos juegos de hoy no consiguen con 20 Gigas. Retarte y entretenerte. No os lo perdáis, si es que lo encontráis.

Comentarios del blog

Visítanos y deja lo que piensas en http://www.retromaniac.es

Todos los meses en RetroManiac os planteamos una pregunta en el blog y luego publicamos en la revista las mejores respuestas. La pregunta de este mes era:

¿Qué os parece Sonic 4?

Canike dice:
El juego es fantástico. El tema retro está muy logrado. Las pegas, el precio y que parece que Sonic tarda en arrancar a correr. Esto último es pillarle el tranquillo. Los gráficos son correctos y las músicas pegadizas. Sabemos que el futuro de los juegos es que serán por capítulos y cobrando por descarga, pero a un precio un poco acorde con los tiempos que corren. La única ventaja es que puedes finaciar el juego, ya que te descargas las partes cuando quieras o te vaya bien, de todas maneras cuando vi 1500 wii Points = 15 Euros, me lo tuve que pensar. Sonic ganó.

Majora dice:
El precio es realmente abusivo, algo de lo que debe ser consciente SEGA ya que en Japón saldrá por 1.000 Wii Points. Estaríamos hablando de 45€ en total si finalmente son tres los episodios de los que consta este Sonic 4. Sólo tengo Wii, así que para sobrellevar la espera de poder jugarlo si bajara de precio (SEGA ya lo hizo estas navidades con algunos de sus juegos de la Consola Virtual), estoy volviendo a jugar a Sonic & Knuckles + Sonic 3, los cuales están disponibles en el Canal Tienda por sólo un euro más que el Episodio 1, y que te ofrecen, y garantizan, las mejores horas de Sonic.

Jeru dice:
Me encanta, ya que mantiene el aire retro de los primeros juegos de Sonic que a todos nos enamoraron. Aparte de unos gráficos manteniendo el scroll lateral de toda la vida pero adaptándose a los tiempos que corren: Alta resolución y gráficos al mínimo detalle. Aunque a mi me siguen gustando más los pixeles como puños. Lo que veo una injusticia es que Sega se aproveche de la nostalgia de los fans colgando un ridículo capítulo y sangrando al personal sabiendo que lo van a comprar fijo.

Toni Martín dice:
Creo que sega ha perdido el rumbo con Sonic desde hace mucho tiempo. Las 3d no le sientan bien al erizo, y lo dice uno que disfrutó como un enano con el Sonic de Dreamcast. Y con este sonic 4... no se yo esto de separarlo en episodios, ¿de verdad es necesario, por qué sacarnos el dinero de una manera tan tonta? Lo que me parece más increíble es que un grupo de fans haya (o esté) haciendo una versión que casi supera (bajo mi punto de vista) a este Sonic 4 (http://sonicfanremix.com). Hace mucho tiempo que debieron volver a los orígenes. De todas formas yo hubiera propuesto otra cosa. Un lavado de cara al aspecto gráfico. Sino miremos al nuevo Kirby, a los Paper mario, etc (en ese aspecto Nintendo no tiene rival, las cosas como son). Yo hubiera optado por usar un motor 2d con sus sprites bitmap pero aprobechando las técnicas de ahora. Un aspecto más auténtico que posiblemente llamaría más la atención que este Sonic 4. En fin, quizás me esté volviendo un carcamal de la vieja escuela ;)

Darthxelos dice:
Yo no lo he probado aún, pero sinceramente me parece que Sega está un tanto descolocada con el tema Sonic. Siempre han pretendido que sea su "Mario", pero lo han tenido muerto de risa un montón de tiempo, y sacar ahora una cuarta parte ... me parece que quieren explotar la gallina de las descargas.

estenopo dice:
Nunca tuve una consola SEGA y siempre disfrutaba de Sonic en casa de los amigos, y seguía siendo así hasta hace muy poco concretamente hasta que apareció el erizo por la appstore de Apple, y sin entrar en detalles técnicos, pues no entiendo demasiado, me recuerda mucho a aquellos lejanos y anhelados tiempos. Eso sí... como sigan sacando juegos por capítulos a esos precios las plataformas de descarga digitales van a perder un poco de gracias ¿no se suponen que ahorran en costes? pues aquí se están luciendo.



Sonic the Hedgehog. El de siempre, el de principios de los 90. ¿Ha perdido SEGA definitivamente el norte de su personaje más conocido?

Cómo descargar de las plataformas digitales

Te contamos los pasos básicos para comprar títulos de las principales plataformas de descargas

Wii/Nintendo DS:
Accede al canal Tienda desde el menú de tu consola una vez que tengas configuradas las conexiones a Internet.
Pulsa sobre "Añadir puntos" y canjea tu tarjeta con Wii/DS Points (a la venta en tiendas) o bien usa tu tarjeta de crédito para comprar puntos.
Navega por los catálogos y selecciona los títuos que te interesen. Wiiware/DS Ware son para juegos nuevos, mientras que en la Consola Virtual encontrarás emulaciones de sistemas antiguos.

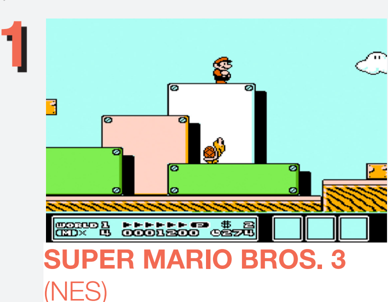
Xbox 360:
Configura tu consola para taner acceso Gold (pagando 5€ al mes mínimo), o Silver (gratis). Mediante cualquiera de los dos podrás acceder al bazar XLA, que es el lugar donde encontrarás los juegos y demos.
Canjea tus puntos desde una tarjeta de prepago (de venta en tiendas) o introduce los datos de tu tarjeta para comprarlos online.
Desde el menú principal accede a Juegos Arcade o Indie para descargar lo que te interese.

PS3 / PSP:
Configura tu consola para tener acceso a Internet.
En el menú principal accede a la opción PS Network (PSN) y Administrar Transacciones.
Aquí se pueden canjear tarjetas de prepago o utilizar tarjeta de crédito.
Para comprar los títulos desde el menú principal hay que seleccionar PSN y luego PS Store. Aquí encontraréis los juegos tanto para PS3 como PSP y PSP Go (en esta última se descargan directamente sin utilizar PS3).



TOPfive

¡Los preferidos de RetroManiac este mes!

1

SUPER MARIO BROS. 3
(NES)

2

SUPER MEAT BOY
(XLA)

3


TETRIS
(GameBoy)

4

CYBERNATOR
(Snes)

5

GHOULS'N GHOSTS
(Arcade)

Tu colección

Te mostramos las mejores colecciones de videojuegos y sistemas de los lectores de RetroManiac. Si quieres presentarnos la tuya, envíanos un correo a retromaniac.magazine@gmail.com



TXELLIS SE SIENTE "AFORTUNADO POR HABER VIVIDO EN PRIMERA PERSONA LA ÉPOCA DORADA DEL SOFTWARE ESPAÑOL" Y PREFIERE EL PC A LA CONSOLA AUNQUE CONFIESA QUE NO TIENE UNA PREDILECCIÓN ESPECIAL POR SISTEMA, COMPAÑÍA O GENERACIÓN. LE ENCANTA LOS LIBROS SOBRE VIDEOJUEGOS.

Bilbaino, tengo 34 años y he tenido ordenador en casa desde que era un niño. Empecé con un ZX81, luego un MSX y a partir de ahí, incontables PC. Mis padres no me querían comprar consola de videojuegos (aunque un cumpleaños conseguí que me compraran un Vectrex) por lo que toda mi bagaje en el mundo del videojuego lo desarrollé en el MSX primero y en el PC después. Poseo algunos sistemas extraños o difíciles de obtener como la Action Max, cuyos cartuchos son videos VHS, el CPU Bach para 3DO, el RailRoad Tycoon Deluxe, o el Civilization 3 edición coleccionista. Intento que todo lo que compro venga en su embalaje original ya que aunque suelen ser más caras, por otra parte le proporcionan más valor a la colección. Podéis visitar mi blog sobre videojuegos retro en http://www.tentaculopurpura.com, y mi blog personal en http://darthtxelos.wordpress.com





Junto al fracaso de Apple por entrar en el mundo de las consolas, la Pippin, puede verse la única consola que tuve de niño, un Vectrex. También puede verse un Silicon Graphics (para jugar al Doom) y un raro teclado Zboard del Civilization 3.





Tengo varias colecciones temáticas de videojuegos en marcha, y la mas importante es la de Star Wars. Mi primer objetivo es conseguir todos los títulos, independientemente de la plataforma.



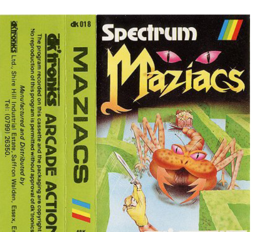
Poseo varias colecciones temáticas de videojuegos en marcha, y la mas importante es la de Star Wars. Mi primer objetivo es conseguir todos los títulos, independientemente de la plataforma.



Prácticamente una estanteria completa dedicada a Nintendo, con cosas como Nintendo iQue, GBA Micro Mother 3 edition y el Mario Paint con raton para la SNES.

Maziacs

Fabulosos sprites. No os dejéis engañar por su apariencia básica, realmente el sencillo diseño encaja como un guante en el género, y las animaciones de lucha son francamente buenas.



SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1983
GÉNERO: Puzzle, acción
PROGRAMACIÓN: Don Priestley
PUNTUACIÓN: ★★★★★

He de confesar que me lo pasé en grande al teclado de mi Spectrum esquivando bichos tratando de encontrar el tesoro escondido en los laberintos de este Maziacs. Puede que las lluviosas tardes de aquél otoño ayudaran un poco, aunque si algo hay que reconocerle a este juego programado por Don Priestley para la británica dk'tronics, es precisamente su extraña capacidad de adicción y enganche.

El programa de Don nos ponía en la piel de un aventurero atrapado en un enorme laberinto dispuesto a encontrar un tesoro, pescarlo y volver al punto de partida. Los interminables pasillos están plagados de una especie de monstruos guardianes llamados "Maziacs" que deambulan como Pedro por su casa con muy mala baba y ganas de hincarnos el diente. Para superarlos necesitaremos hacernos con alguna de las espadas que se encuentran diseminadas en el escenario (se rompen al enfrentarnos contra un enemigo), hablar con los prisioneros para que nos indiquen el camino correcto en el laberinto, y recuperar fuerzas gracias a los montones de comida que de vez en cuando nos encontramos. Aún conociendo la utilidad de estos ítems y objetos, y aplicando algo de ingenio y táctica (sin contar con el factor suerte), hacernos con el tesoro no era nada fácil, ni siquiera en el nivel más bajo de dificultad, y la azarosa respuesta al teclado no ayudaba tampoco demasiado. Precisamente esta respuesta a las teclas constituye sin duda la mayor lacra del juego. No será extraño que cuando nos topemos con algún 'Maziac' y planeemos la huida por los pasillos, simplemente no sea posible porque nos enganchamos en alguna pared o porque la tecla tarda unos valiosos segundos en responder a nuestro dedo. El manejo con el joystick tampoco ayudaba mucho más, por lo que estamos condenados a tener más o menos suerte en nuestros encuentros casuales del laberinto. Por otro lado teníamos la posibilidad de redefinir todas las teclas a nuestro gusto y escoger un nivel de dificultad que variaba desde el 1 hasta el 4, este último reservado a auténticos kamikazes.

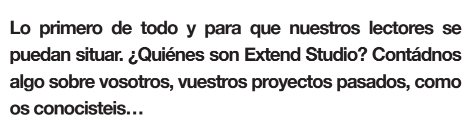
En una época donde los gráficos todavía eran bastante primigenios y no se les escrutaba con lupa ni criticaba por su ausencia de colorido, Maziacs sorprende gracias a una puesta en escena simplista pero muy efectiva, en la que destaca sobremanera la animación de nuestro personaje cuando lucha contra los habitantes del laberíntico decorado. Simpático y absorbente, esta cinta de casete no pasará desde luego a los anales de los videojuegos, pero seguro que muchos jugones de la época siguen reservando un rinconcito en su corazón para Maziacs, uno de esos curiosos inventos de los 8 bits que tan bien nos lo hicieron pasar hace años. ♥

Nenin Ananbanchachai

ESPECIAL RetroManiac



Un soplo de aire fresco en el inmovilismo de los juegos de acción para PC



Extend Studio es un estudio tailandés prácticamente desconocido dentro de nuestras fronteras, algo que seguramente va a cambiar de un momento a otro. La culpa la tiene uno de sus más prometedores proyectos: A.R.E.S. un shooter en dos dimensiones de scroll lateral que nació hace ya casi tres años como 'Trashman', y que ha ganado varias competiciones de desarrollo independiente, además de una fama más que justificada. Tras probar las excelencias de la demo descargable desde la página web oficial, hablamos con Nenin Ananbanchachai, director del proyecto, para que nos cuente como llevan la adaptación final del juego en XLA y PC, y le preguntamos por sus planes de futuro.

Lo primero de todo y para que nuestros lectores se puedan situar. ¿Quiénes son Extend Studio? Contádnos algo sobre vosotros, vuestros proyectos pasados, como os conocisteis…

Extend Studio es un grupo de desarrollo independiente con sede en Tailandia que considera a los videojuegos como una forma de arte interactivo. Es un equipo muy bien avenido de diseñadores, programadores, artistas y productores que trata de crear juegos divertidos y de gran calidad.

Prácticamente todos los integrantes de Extend Studio se conocieron durante los años en la universidad. Hemos participado y ganado muchas competiciones de desarrollo en Tailanda. Tras nuestras respectivas graduaciones decidimos montar nuestro propio estudio de videojuegos y comenzamos a trabajar en A.R.E.S. como primer título.

En estos momentos ya hemos lanzado algunos títulos como Dino Parade (Windows Phone 7), Jigsaw Mansion (iPad), LoveSim Live Wallpaper (Android) o MonsterAttack Live Wallpaper (Android). Esperamos que A.R.E.S. pueda estar disponible a lo largo de este año en PC y 360.

Fuisteis finalistas en el pasado concurso de talentos 'Dream-Build Play' de Microsoft, y es que la calidad parece que no faltará en A.R.E.S. ¿Cómo os sentisteis al conocer el premio? ¿Son este tipo de torneos como el organizado por Microsoft la ayuda que necesitan los pequeños desarrolladores para llegar hasta el jugador?

Cuando supimos que habíamos sido los ganadores nos alegramos mucho. ¡Era fantástico! Nuestros sentimientos no se pueden explicar sólo con la palabra 'excitados', era mucho más que eso y la competencia fue dura. La calidad de nuestro título también estuvo a la altura así que realmente estamos muy contentos y orgullosos de nuestro juego.

ARES se conocía anteriormente como Trashman. ¿A qué se debió el cambio en el nombre y porqué vuestra intención de convertir el juego en un lanzamiento episódico?

Cambiamos de Trashman a A.R.E.S. porque el primer nombre ya había sido utilizado por otro juego hacía bastante tiempo y algunos jugadores podrían sentirse confundidos por ello. Además incorporamos muchas mejoras al juego, sobre todo en cuanto al diseño del personaje principal y el arte que impregna los diferentes niveles.

En cuanto a la historia, creednos que será mejor conocerla por vosotros mismos. Lo único que puedo decir en ahora mismo es que los jugadores tomarán el papel del prototipo ultramoderno de robot llamado A.R.E.S. En un primer momento se le encomendará la misión de rescatar a los miembros de un grupo de fuerzas especiales que fueron apresados mientras investigaban la razón del aumento continuado de daños en la estación espacial donde se encontraban.

En ARES muchos jugadores 'oldschool' se van a encontrar con todo aquello que echaban de menos: coleccionar ítems, batallas 2D contra jefes espectaculares, acción sin parar y efectos especiales por doquier. ¿Fue vuestra intención "conectar" con todos esos jugadores clásicos que esperan el lanzamiento de vuestro juego? ¿Qué pensáis de los títulos modernos y el movimiento hacia lo clásico que vivimos actualmente?

Sí, la verdad es que así es. Esta es la idea básica sobre la que se está construyendo nuestro juego. Lo fue desde las primeras fases de preproducción. Nuestra intención es desarrollar un juego tipo 'run & gun' de scroll lateral, de gran calidad y que recuerde a las experiencias clásicas de hace años, como las que podíamos encontrar en nuestros títulos favoritos. Juegos como Megaman, Contra, Abuse y Metroid por ejemplo. Además hemos incorporado la posibilidad del 'reciclaje'. Los jugadores podrán reutilizar toda esa chatarra que se irá encontrando a lo largo de las fases del juego al destruir al resto de robots. Es una pequeña contribución personal del estudio a lo que está ocurriendo actualmente en materia de reciclaje en el mundo que nos rodea.

De momento sólo hemos podido probar la demo para PC, (que nos recuerda precisamente algo a aquel vetusto 'Abuse'), por el manejo combinado de teclado y ratón. ¿Qué tal funcionan los controles con el mando de Xbox? ¿Podemos esperar también una demo en XLA para disfrutar de A.R.E.S. en la consola? ¿Tenéis ya fecha de lanzamiento?

Os sugerimos que probéis también el juego con el mando de la Xbox 360 conectado a vuestro PC. ¡Es la caña! Lo podéis probar con la propia demo disponible en nuestra web. En cuanto a la versión demo para 360 probablemente estará lista justo después del lanzamiento del juego en PC.

¿Nos podéis contar algo sobre el desarrollo del juego y sus futuros episodios? ¿Con qué nos vais a sorprender en A.R.E.S.?

Este primer episodio será lanzado en primer lugar para ordenadores PC, a finales de noviembre o diciembre como muy tarde. Tras algunos meses seguramente estará ya disponible la versión de Xbox 360. Para el siguiente episodio tendremos que esperar algunos meses, pero creednos, ¡la espera merecerá la pena!

Muchas gracias por vuestra atención y por haber contestado a nuestras preguntas. Esperamos que dentro de poco podemos disfrutar con ARES.

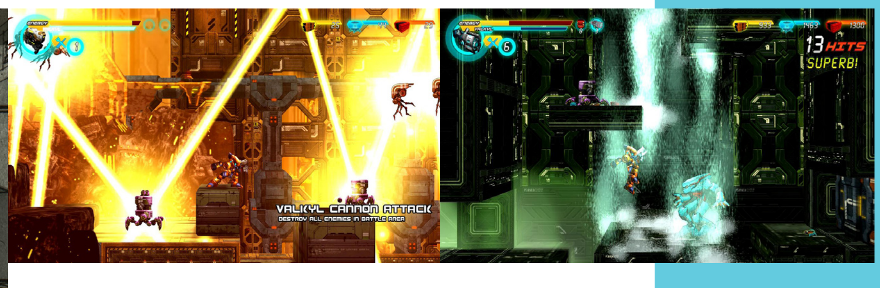
Muchas gracias a todos aquellos que han disfrutado de la demo durante los últimos años, ¡gracias por vuestro continuo apoyo! Realmente apreciamos todos vuestros comentarios y sugerencias.

Podéis descargar la demo del juego desde la web oficial de A.R.E.S. en: http://ares.x10studio.com/ y no os perdáis nuestro avance en este mismo número de RetroManiac.

IMPRESIONES CON LA DEMO

El primer nivel en la demo de A.R.E.S. está planteado para hacernos con los controles y las habilidades de nuestro personaje a modo de tutorial. Lo primero que haremos será descubrir nuestra forma de disparar (mediante el movimiento del ratón), y luego la habilidad de salto doble por un lado (pulsar otra vez el botón de salto estando en el aire), y la de deslizamiento por el otro, para poder colarnos por debajo de algunos. Al poco nos enfrentamos a nuestro primer enemigo. Lo cierto es que si hemos seleccionado el modo de combate "normal" no será muy complicado quitarnos de en medio a estos primeros oponentes. Disparando y moviéndonos de un lado a otro resultará sencillo esquivar sus golpes. Una vez destruidos podremos recoger toda esa chatarra que dejan a su paso y el juego pasará a explicarnos que podemos hacer con ella. A modo de monedas canjeables en una tienda, gracias a los diferentes tipos de desperdicios que obtenemos, podremos generar kits de reparación por ejemplo, o mejorar nuestro armamento. Sin duda un añadido muy interesante a este título de acción.

Si avanzamos un poquito más deambularemos por varias salas en las que será necesario destruir a todos los enemigos que aparecen para continuar nuestro con nuestro paseo, hasta que un mensaje de peligro nos alerta que el juego ha guardado nuestro progreso y que seguramente algo 'gordo' nos espera un poquito más adelante. Y así es, al poco estaremos combatiendo al jefe de mitad de fase, un robot bastante ágil de tamaño medio, que nos podremos quitar de encima rápidamente si hacemos uso del cañón especial, una suerte de bomba de uso limitado que provoca bastante daño a todo aquello que se encuentra en ese momento en pantalla. Al destruirlo, muy al estilo de la recompensa que obteníamos en juegos como Megaman o Metroid al zafarnos de nuestros enemigos, obtendremos un nuevo arma, en este caso unos útiles granadas explosivas. Si seguimos nos encontraremos con más enemigos de poca entidad e incuso podremos seleccionar entre dos caminos. En el de abajo llegaremos a obtener algunos ítems interesantes y más chatarra espacial. Finalmente algo más adelante os espera el enemigo final del nivel. Un monstruo enorme que cuelga del techo con disparos múltiples y muy mala leche. Al destruirlo para nuestra desgracia la demo se acaba, dejándonos con ganas de mucha acción. ¡Esperamos sea pronto!

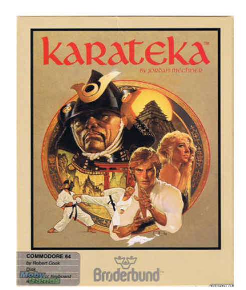


Estilo muy cuidado: Los artistas de Extend Studio han logrado un diseño de escenarios y personajes a la altura de las mejores producciones del género. Tras muchos años de trabajo y cambios en el aspecto y estilo gráfico, los bocetos de los ilustradores cobran vida en el juego gracias al color, efectos de luces y atmosféricos. Sorprendentes sin duda.



Karateka

Artes marciales en todo su esplendor. Las innovaciones cinematográficas de Jordan Mechner se dejan ver durate todo el juego, convirtiéndose en uno de los títulos más exitosos y con mayores ventas de 1985.

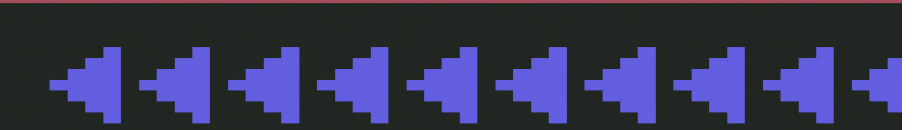


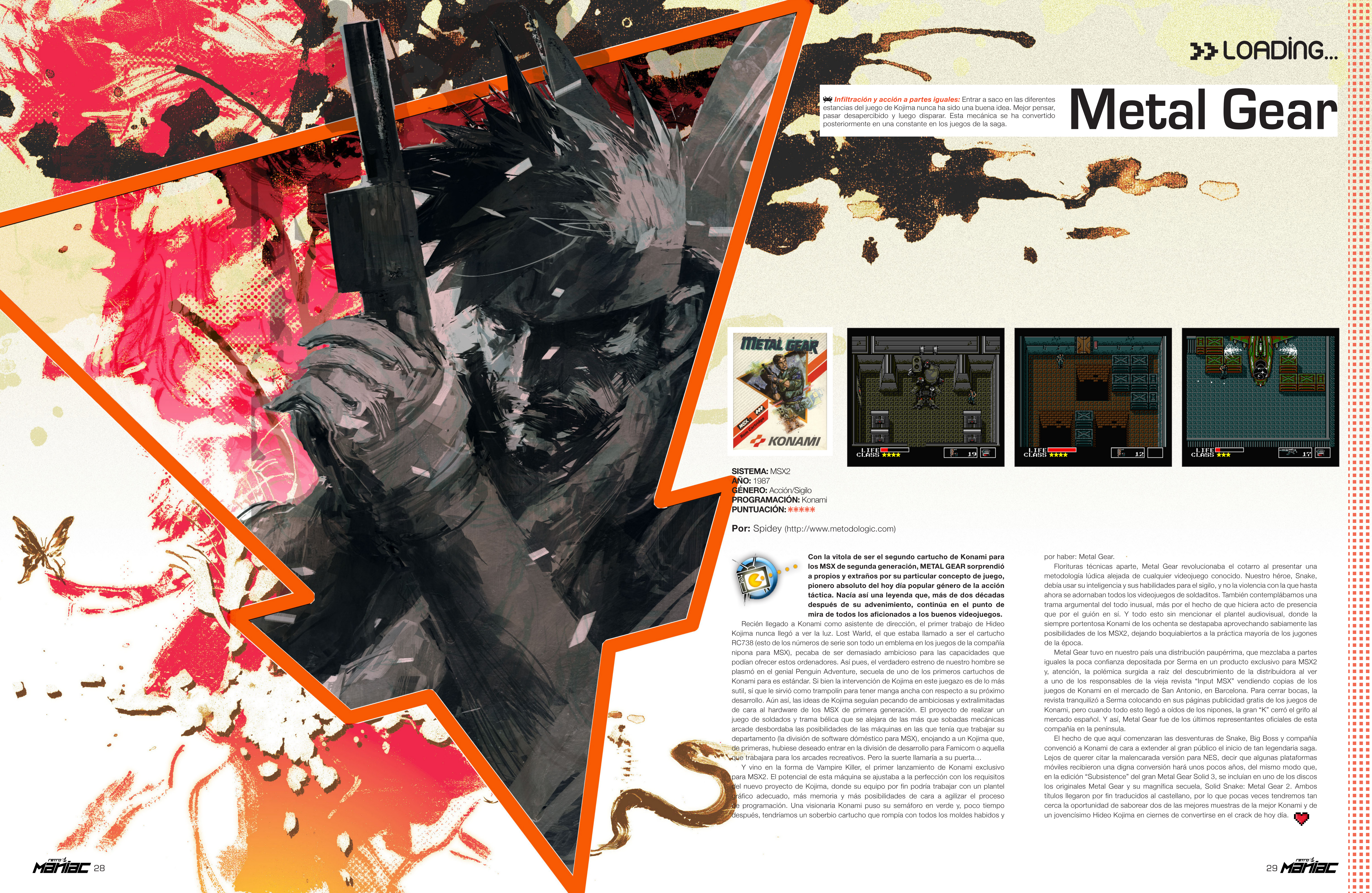
SISTEMA: Commodore 64
AÑO: 1986
GÉNERO: Artes marciales
PROGRAMACIÓN: Jordan Mechner
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Por: Falsworth

Probar Karateka fue toda una revelación. Pues fue en aquel momento cuando descubrí los puentes que acabarían uniendo el séptimo arte con el mundo de los videojuegos. Y no me refiero a que franquicias populares dieran el salto desde la gran pantalla y fuesen reconvertidos en píxeles con mayor o menor fortuna.

Pues esto simplemente servía para atraer clientes despistados mediante el uso de licencias conocidas. Karateka iba más allá, mucho más, utilizaba un ritmo cinematográfico para crear una atmósfera evocadora que envolvía al jugador. Usaba para ello cosas que ahora nos parecen básicas pero que en aquel entonces no lo eran tanto, como las intros con gráficos del propio juego, incluso escenas intermedias o un ritmo musical que cambiaba en función de lo acontecido en pantalla. La historia, pese a su novedosa presentación, no dejaba de ser la típica; princesa soltera secuestrada por tipo malvado busca héroe para rescate y lo que surja. Lo novedoso era ver como se nos presentaba en pantalla. Veíamos como la princesa era mandada al calabozo y como el malvado de turno, con un ominoso gesto, enviaba en nuestra persecución a uno de sus múltiples lacayos. Todo aderezado al compás de unos tenebrosos acordes que parecían salir de algún órgano electrónico. El ritmo cinematográfico impregnaba la totalidad del desarrollo. De la introducción, la cámara volvía al héroe. A medida que corríamos al rescate de nuestra amada la imagen se alejaba de nosotros para dejarnos ver como el siguiente rival venia a su vez hacia nuestro encuentro. En definitiva, puro séptimo arte jugable. Su desarrollo, totalmente lateral, nos dejaba dos opciones de avance, una en modo carrera y otra de defensa / ataque con la que podíamos utilizar patadas y puñetazos para desentendernos de los sucesivos rivales. Como curiosidad, si no adoptábamos una actitud de defensa, los enemigos podían tumbarnos de un solo golpe. Por el contrario, si después de haber derrotado a todos los adversarios, incluido el final y su correosa águila, entrábamos en la estancia de la secuestrada en actitud de ataque / defensa nos golpeaba acabando con toda nuestra energía. Seguramente muchos habrán tenido una terrible sensación de déjà vú leyendo alguna de las características del título. Y no es de extrañar, pues da la sensación que Jordan Mechner utilizó este Karateka, que creó mientras estudiaba, como plataforma de aprendizaje para la que sería su obra más importante, Prince of Persia. Fue un clásico instantáneo que aportó frescura e ideas nuevas que pronto adoptarían, con el devenir del tiempo, muchos otros títulos.





Metal Gear

Infiltración y acción a partes iguales: Entrar a saco en las diferentes estancias del juego de Kojima nunca ha sido una buena idea. Mejor pensar, pasar desapercibido y luego disparar. Esta mecánica se ha convertido posteriormente en una constante en los juegos de la saga.

SISTEMA: MSX2
AÑO: 1987
GÉNERO: Acción/Sigilo
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: *****

Por: Spidey (http://www.metodologic.com)

Con la vitola de ser el segundo cartucho de Konami para los MSX de segunda generación, METAL GEAR sorprendió a propios y extraños por su particular concepto de juego, pionero absoluto del hoy día popular género de la acción táctica. Nacía así una leyenda que, más de dos décadas después de su advenimiento, continúa en el punto de mira de todos los aficionados a los buenos videojuegos.

Recién llegado a Konami como asistente de dirección, el primer trabajo de Hideo Kojima nunca llegó a ver la luz. Lost Warld, el que estaba llamado a ser el cartucho RC738 (esto de los números de serie son todo un emblema en los juegos de la compañía nipona para MSX), pecaba de ser demasiado ambicioso para las capacidades que podían ofrecer estos ordenadores. Así pues, el verdadero estreno de nuestro hombre se plasmó en el genial Penguin Adventure, secuela de uno de los primeros cartuchos de Konami para es estándar. Si bien la intervención de Kojima en este juegazo es de lo más sutil, sí que le sirvió como trampolín para tener manga ancha con respecto a su próximo desarrollo. Aún así, las ideas de Kojima seguían pecando de ambiciosas y extralimitadas de cara al hardware de los MSX de primera generación. El proyecto de realizar un juego de soldados y trama bélica que se alejara de las más que sobadas mecánicas arcade desbordaba las posibilidades de las máquinas en las que tenía que trabajar su departamento (la división de software dóméstico para MSX), enojando a un Kojima que, de primeras, hubiese deseado entrar en la división de desarrollo para Famicom o aquella que trabajara para los arcades recreativos. Pero la suerte llamaría a su puerta…

Y vino en la forma de Vampire Killer, el primer lanzamiento de Konami exclusivo para MSX2. El potencial de esta máquina se ajustaba a la perfección con los requisitos del nuevo proyecto de Kojima, donde su equipo por fin podría trabajar con un plantel gráfico adecuado, más memoria y más posibilidades de cara a agilizar el proceso de programación. Una visionaria Konami puso su semáforo en verde y, poco tiempo después, tendríamos un soberbio cartucho que rompía con todos los moldes habidos y por haber: Metal Gear.

Florituras técnicas aparte, Metal Gear revolucionaba el cotarro al presentar una metodología lúdica alejada de cualquier videojuego conocido. Nuestro héroe, Snake, debía usar su inteligencia y sus habilidades para el sigilo, y no la violencia con la que hasta ahora se adornaban todos los videojuegos de soldaditos. También contemplábamos una trama argumental del todo inusual, más por el hecho de que hiciera acto de presencia que por el guión en sí. Y todo esto sin mencionar el plantel audiovisual, donde la siempre portentosa Konami de los ochenta se destapaba aprovechando sabiamente las posibilidades de los MSX2, dejando boquiabiertos a la práctica mayoría de los jugones de la época.

Metal Gear tuvo en nuestro país una distribución paupérrima, que mezclaba a partes iguales la poca confianza depositada por Serma en un producto exclusivo para MSX2 y, atención, la polémica surgida a raíz del descubrimiento de la distribuidora al ver a uno de los responsables de la vieja revista “Input MSX” vendiendo copias de los juegos de Konami en el mercado de San Antonio, en Barcelona. Para cerrar bocas, la revista tranquilizó a Serma colocando en sus páginas publicidad gratis de los juegos de Konami, pero cuando todo esto llegó a oídos de los nipones, la gran “K” cerró el grifo al mercado español. Y así, Metal Gear fue de los últimos representantes oficiales de esta compañía en la península.

El hecho de que aquí comenzaran las desventuras de Snake, Big Boss y compañía convenció a Konami de cara a extender al gran público el inicio de tan legendaria saga. Lejos de querer citar la malencarada versión para NES, decir que algunas plataformas móviles recibieron una digna conversión hará unos pocos años, del mismo modo que, en la edición “Subsistence” del gran Metal Gear Solid 3, se incluían en uno de los discos los originales Metal Gear y su magnífica secuela, Solid Snake: Metal Gear 2. Ambos títulos llegaron por fin traducidos al castellano, por lo que pocas veces tendremos tan cerca la oportunidad de saborear dos de las mejores muestras de la mejor Konami y de un jovencísimo Hideo Kojima en ciernes de convertirse en el crack de hoy día.

PREVIEWS

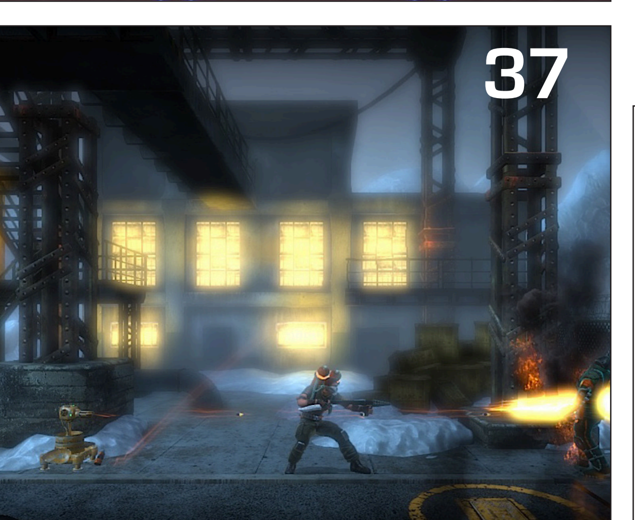
A.R.E.S. EXTINCTION AGENDA

ARES.X10STUDIO.COM

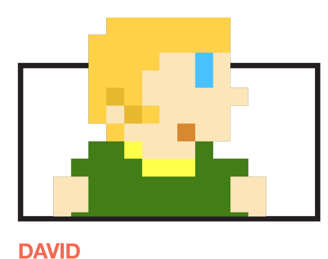

32


35


36

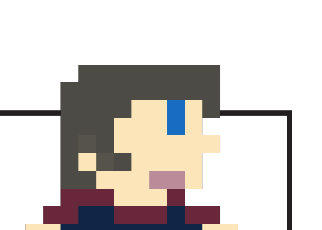

37



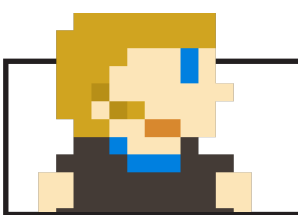


DAVID
¿Tendrán por fin los seguidores de Sonic su juego definitivo esta generación? Tras haber dado tumbos en sistemas anteriores puede que el Sonic Team haya dado con la tecla...
Jugando ahora: Goldeneye 007 (Wii)
Juego favorito: Axelay

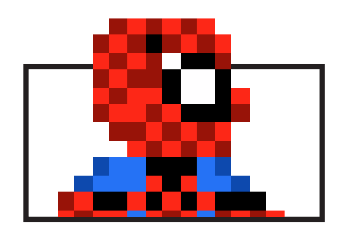
SERGIO
Este número repasamos nada más y nada menos que la mágica saga de aventuras de Link y compañía, una de las vacas sagradas de Nintendo.
Jugando ahora: StarCraft II (MAC)
Juego favorito: Rick Dangerous I (PC)



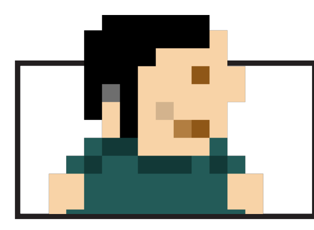
JUANMA
Mickey y Donald formaron una pareja casi perfecta durante los años en que militaron bajo la batura de Sega, pero sería el fabuloso 'World of Illusion' el que les encumbrara al podium plataformero.
Jugando ahora: Fifa 2011 (PS3)
Juego favorito: Alex Kid in Miracle World (MS)



AGUSTÍN
El primer NBA Jam me acompañó durante los tiempos de Megadrive, y ahora más de 15 años después, me sigue divirtiendo como el primer día gracias a la nueva entrega para Wii.
Jugando ahora: Alan Wake
Juego favorito: Fallout 3



SPIDEY
Metal Gear siempre tendrá un lugar especial en el corazón de muchos usuarios. La obra de Kojima atemporal ha llegado hasta nuestros días tras adaptarse a las nuevas tecnologías de forma estupenda.
Jugando ahora: Two Worlds 2 (Xbox 360)
Juego favorito: La Abadía del Crimen



ANTXIKO
Hubo un tiempo que SNK representaba el tope en esto de los videojuegos. Aunque los tiempos hayan cambiado sigue siendo interesante recuperar clásicos como Samurai Shodown 3.
Jugando ahora: Infinity Blade (iOS)
Juego favorito: SD Snatcher (MSX2)

RetroManiac Magazine
Es una revista gratuita e independiente que se distribuye en internet a través del blog http://www.retromaniac.es. También nos puedes encontrar en ISSUU y BUBOK.

STAFF (retromaniac.magazine@gmail.com):
Dirección, maquetación, diseño y redacción: David
Redacción, sistemas: Sergio
Redacción: Juanma, Agustín, Spidey
Colaboradores en este número (por orden de aparición en la revista: Ferhergón, Txellis, Falsworth, Francisco Romero.

ISSN 2171-9969

PREVIEW | Hard Corps Uprising | PSN/XLA

¡DISPARA A ESOS ALIENS!

Hard Corps Uprising

detalles

sistema: XLA, PSN
origen: Japón
publica: Konami
desarrolla: ARC System Works
lanzamiento: Invierno 2010
género: Acción
jugadores: 1-2

Cuando en 1987 Konami lanzó para máquinas recreativas aquel lejano 'Contra', puede que no supieran que estaban a punto de crear uno de los mejores juegos de acción que han surgido en la historia de los videojuegos. Ninguneado también tras una irregular travesía entre PSX y PS2, parece que finalmente Konami rescata su franquicia y la deja en el lugar que nunca debió abandonar.

Anunciado poco antes de la celebración de la feria E3 de este año, Konami reveló, (más bien en voz baja, todo hay que decirlo), que se había asociado con Arc System Works para el desarrollo y posterior lanzamiento en PSN y XLA de Hard Corps Uprising, una especie de continuación de Contra: Hard Corps, la entrega exclusiva de MegaDrive. Sabedores del potencial que poseen en la programación de juegos bidimensionales, los gurús de las animaciones en 2D y la acción frenética creadores de mitos como Guilty Gear o Blazblue, tienen entre manos una complicada tarea, devolver el esplendor de una saga venida a menos, que sólo ha visto últimamente recuperado en parte con el notable Contra Rebirth para Wiiware lanzado el año pasado, o Contra 4 para DS un poquito antes. Y es que la sombra, oscura, muy oscura, que dejaron infames títulos como The Contra Adventure, Legacy of War, o en menor medida Neo Contra, no dejaban mucho margen de maniobra si no querían perder la saga para siempre entre la morralla que últimamente la desarrolladora nipona propone a los jugones de hoy en día. Así sería como los directivos de Konami-town decidieron ponerse manos a la obra, y como comenta su productor, Kenji Yamamoto, reconducir la saga, dejar en el camino el pesado nombre 'Contra' y aprovechar todas las excelencias y la base ya instaurada en títulos anteriores de esta fantástica saga.

Quizás por ello decidieron crear una nueva franquicia, basada en la historia que se nos contaba en el Contra que rompió moldes allá por mediados de los 90. El cartucho para Megadrive no seguía la estela de los primeros juegos arcade, ni de la excelente (y en mi opinión, mejor), versión para Super Nintendo. Inspirarse en Hard Corps y actualizarlo a los tiempos que corren ha supuesto un cambio en el estilo gráfico y la línea de diseño. Ya no nos encontraremos a esos personajes y escenarios más cercanos al trazo del comic norteamericano, sino que el tándem Arc System y Konami se ha decidido por una línea más manga, muy cercana a los típicos anime, y por lo visto en los primeros vídeos no está quedando nada mal. Animaciones exquisitas, varios planos de scroll, escenarios repletos de movimiento, efectos especiales por doquier y velocidad, mucha velocidad es lo que parece que encontraremos en Uprising. No faltarán tampoco los vehículos que podremos conducir en algunas fases, como unas futuristas motocicletas, o el sistema de armas doble al tipo Contra 3. Tampoco echaremos de menos enemigos típicos de la saga, ni las composiciones musicales brutales y atmosféricas. Pero lo mejor es que, por un lado la jugabilidad se mantiene, y por el otro se han incluido jugosas novedades que redundarán en la mejora de nuestra experiencia de juego. Así, los programadores han introducido un nuevo modo de juego denominado 'Rising mode', que toma prestado características típicas de los RPG o las videoaventuras, gracias a las que ganaremos experiencia y la posibilidad de mejorar nuestras armas y personajes al destruir a nuestros enemigos. Además para los jugadores menos hábiles, los personajes contarán con una barra de energía por lo que morir no será tan fácil. Si eres uno de esos jugones más avezados no te preocupes, en el 'Arcade mode' podrás demostrar tus habilidades en una experiencia de juego típica Contra, disponiendo de tres vidas en la partida y muriendo cuando algún disparo o enemigo impacte contra nosotros.

Por otra parte también se han incluido nuevos movimientos que no se contemplaban en entregas anteriores. Un primero tipo 'especial', mediante el que podremos desviar las balas que se dirigen hacia nosotros, y otro de tipo deslizamiento mediante el que podremos destruir cajas o pasar de largo de algunos enemigos. En el mentado 'Rising mode' podremos adquirir además nuevos e interesantes controles.

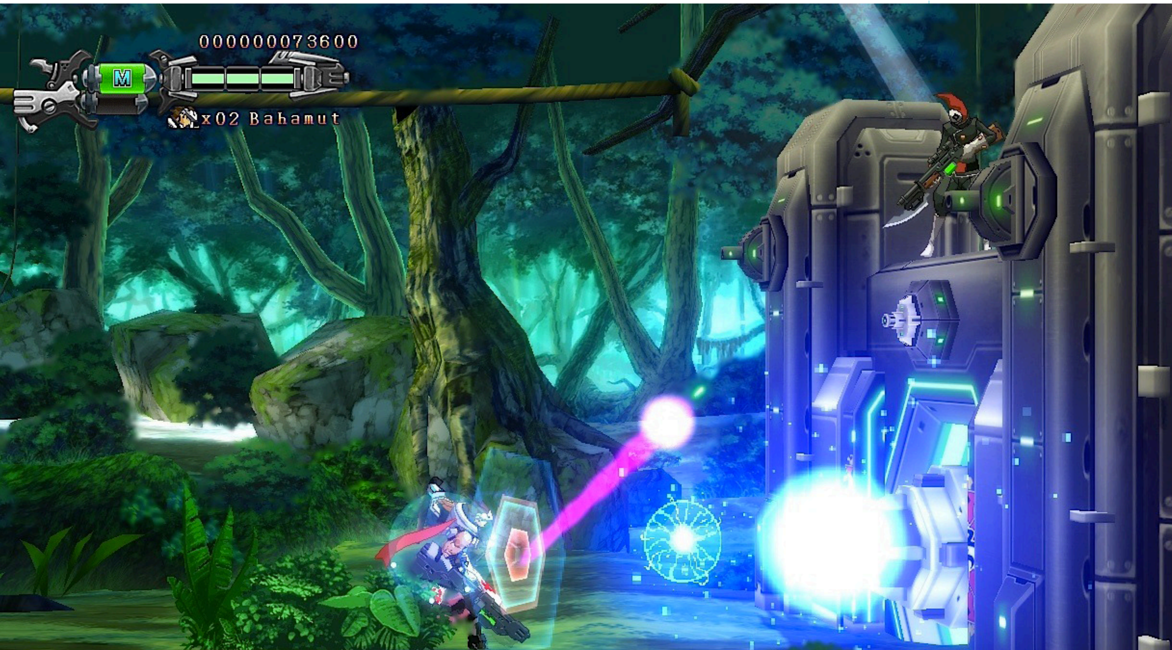
Con un lanzamiento previsto para este invierno, todos los indicios apuntan a que los aficionados al género y a los juegos de acción frenéticos estaremos de enhorabuena, y no sólo por la buena pinta que atesora desde ya Hard Corps: Uprising, sino también por la alegría que nos llena al ver como Konami rescata a uno de sus buques insignias y recupera el interés de nuevo en los juegos que la hicieron grande. ●

Invasiones alienígenas: La historia de Uprising nos coloca en el papel del malo, malísimo del primer Contra: Hard Corps, el coronel Bahamut (¿o quizás no sea él finalmente?), al frente de la Resistencia compuesta por soldados de élite, que tratarán de vencer al imperio opresor llamado Commonwealth.



Los controvertidos 'DLC'. Konami ha dejado claro desde un principio que Uprising contará al inicio con tan sólo dos personajes seleccionables. El propio coronel Bahamut y lo que parece ser una chica de larga coleta rubia llamada Krystal, con cierto parecido a nuestra Samus de Metroid. Una decisión cuanto menos extraña, habida cuenta de que en el juego de Megadrive se disponía desde el inicio de un número mucho mayor de personajes. Mucho nos tememos que para disfrutar de más personajes habrá que pasar por caja mediante las temidas descargas 'extras' de contenidos...

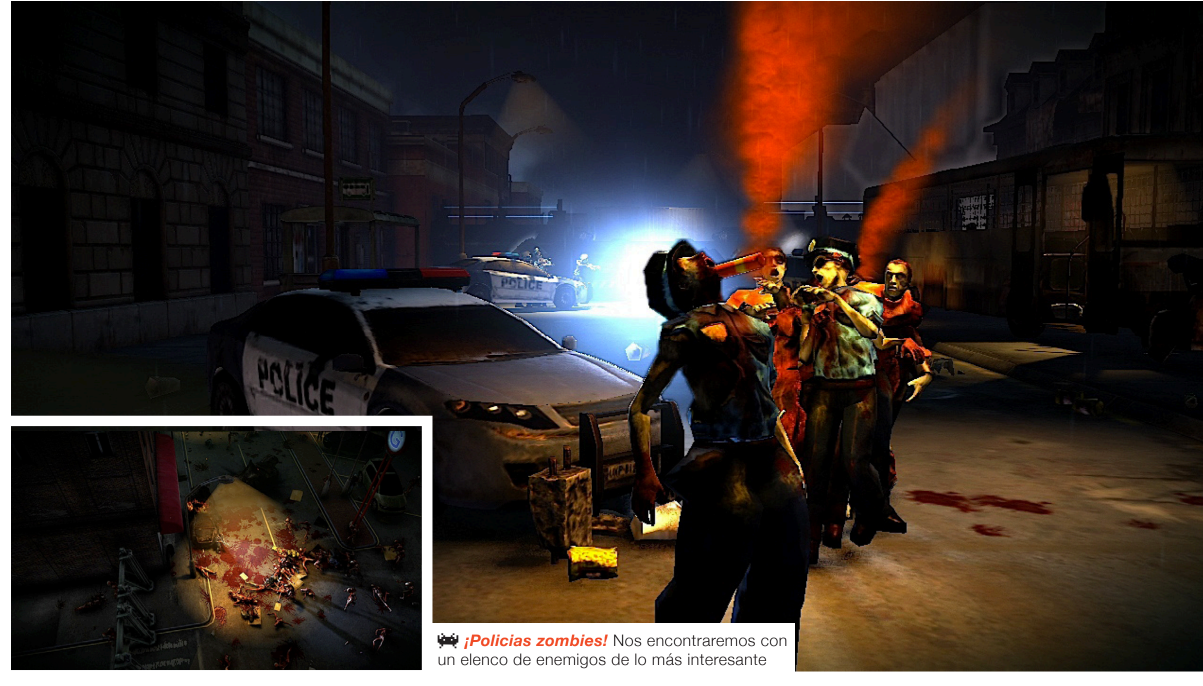




¡CIENTOS DE ZOMBIES VIENEN TRAS NUESTROS CEREBROS!
Dead Nation

detalles

sistema: PSN
origen: Finlandia
publica: SCE
desarrolla: Housemarque
lanzamiento: Finales 2010
género: Survival Horror
jugadores: 1-2 (online)



¡Policías zombies! Nos encontraremos con un elenco de enemigos de lo más interesante

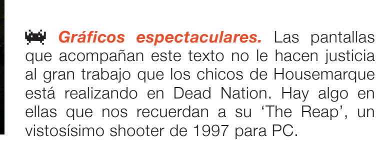
En los últimos años nos están llegando de manera más o menos regular bastantes juegos de temática zombie, ya no solo desde grandes productoras, sino que han sido los pequeños desarrolladores los que han sabido innovar el genero de maneras muy originales. El estudio finlandés Housemarque (creadores del exitoso Super Stardust HD) para este caso nos traen un juego original, y con adrenalina en todos sus costados.

La historia del juego es ya conocida por todos, una infección hace revivir a los muertos y les genera cierta hambruna de masa encefálica ajena. Podremos elegir entre chico o chica para intentar escapar del gran marrón en el que nos encontramos, véase, escapar hacia lugar seguro de una ciudad repleta de seres con ganas de un pedacito de nosotros, literalmente.

Con una sistemática parecida al famoso Gauntlet de Atari, este juego nos depara horas y horas de acción desenfrenada, con unos cuantos escenarios disponibles para repartir plomo entre oleadas y oleadas de zombies a los que aniquilar con nuestro amplio arsenal de armas y "accesorios" varios. Dispondremos de diferentes ayudas en nuestro camino hacia la salvación, por ejemplo, podremos disparar a maquinas expendedoras o coches y éstos reaccionaran, atrayendo hondonadas de zombies, para que nosotros podamos despacharlos a gusto con una granada y de paso conseguir unos buenos bonus por combo. Otra opción serian las bengalas de luz, las cuales nos ayudarán a caminar entre las sombras, pero atraerán más amigos hambrientos a nuestra fiesta particular ¿Y que sería de un juego de este tipo sin un lanzallamas? Pues también dispondremos del nuestro para esta ocasión. Todas las armas del juego son actualizables en alguna de sus características, ganando en potencia y radio de acción. Esto nos ayudará ante las hordas de variopintos zombies, ya que algunos son lentos y estúpidos, mientras que otros son rápidos y nos esperaran en las sombras para darnos un buen susto.

Si jugamos con un amigo podremos compartir la matanza mano a mano, ya que el juego dispone de modo cooperativo, pero es que además también podremos disfrutar de un modo cooperativo online, alargando enormemente la vida del juego.

Los gráficos están muy trabajados, con un movimiento fluido y constante de la cámara. Aún apareciendo cientos de muertos vivientes en pantalla la tasa de fotogramas se mantiene firme. El sistema de iluminación del juego es espectacular, la linterna del protagonista o las farolas oxidadas de la ciudad generan sombras tremendamente realistas, y las explosiones, chispazos y demás fuentes lumínicas nos harán pasar auténtico miedo. Para meternos un poquito más en el ambiente del juego los zombies explotan como globos, organizando unas vistosas casquerias para el disfrute de los amantes del gore y los chorros de sangre.

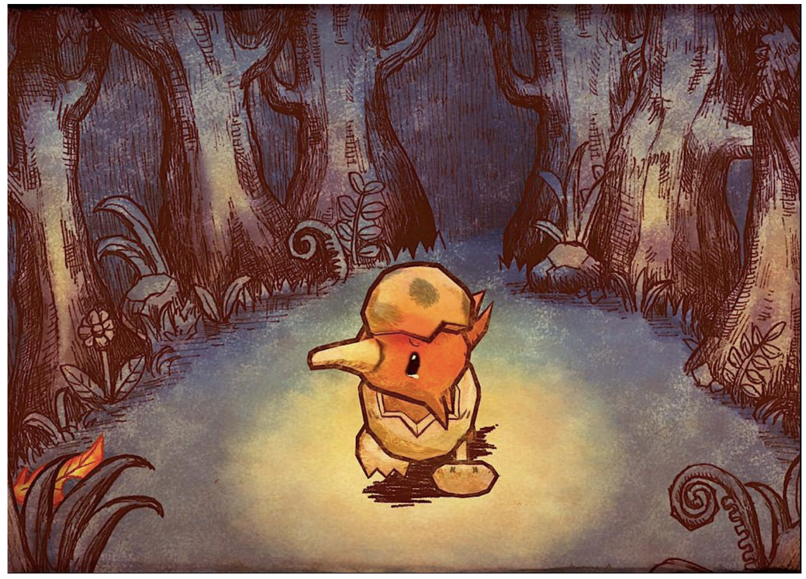


Gráficos espectaculares. Las pantallas que acompañan este texto no le hacen justicia al gran trabajo que los chicos de Housemarque está realizando en Dead Nation. Hay algo en ellas que nos recuerdan a su 'The Reap', un vistosísimo shooter de 1997 para PC.

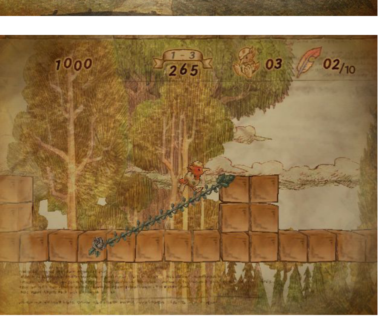
DRAMAS FAMILIARES
Ivy the Kiwi?

detalles

sistema: Wii, DS, DSiware
origen: Japón
publica: Xseed Games
desarrolla: Prope
lanzamiento: 29 octubre 2010
género: Puzzles/Plataformas
jugadores: 1-2 Coop / 1-4 Versus







¿Nos conocemos? Desde luego que esta no es la primera vez que nos ponemos a los mandos de un kiwi en un videojuego, ¿quién no recuerda aquel lejano y mítico 'The New Zealand Story' de Taito? No sabemos que tiene este simpático pájaro que tanto atrae a los japoneses...

- "Un día un huevo cayó del cielo. Un vivaz polluelo nació del huevo. Ivy era su nombre. Mirando alrededor algo triste descubrió".
- "¿Dónde está mi mamá?"
- "Ivy salió corriendo buscando a su madre..."

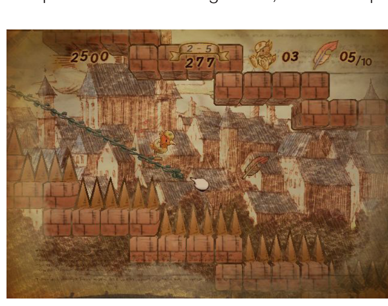
De la mano del estudio Prope, creado en 2005 por uno de los fundadores del mítico Sonic Team (padres del gran icono histórico de los videojuegos que es Sonic), el señor Yuji Naka, nos llega un juego con una premisa tan simple, como que un kiwi (el ave, no la fruta) ha perdido a su madre y tiene que ir corriendo a buscarla. Me pregunto si la interrogación al final del titulo tendrá algo que ver con la cara del señor Naka al pensar en el animal protagonista de su obra... sí un día fue un puercoespin ¿por qué no un kiwi?

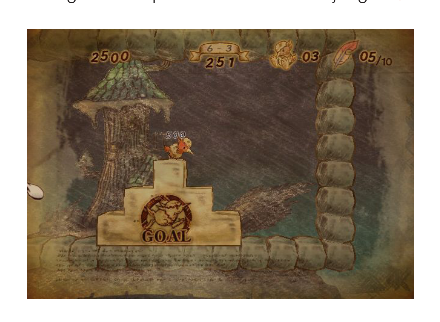
Nos encontraremos ante un juego que entremezcla las plataformas, los puzzles y los reflejos extremos, ya que se basa en guiar a nuestro protagonista aviar en busca de su madre. Pero nosotros no seremos quien controlemos directamente al pollo en cuestión, sino que tendremos que ir creando el camino para que éste avance, usando para ello parras, que en la versión para DS las dibujaremos con el lápiz, pero en Wii tendremos que usar el mando, tarea ardua para los jugadores más inexpertos en la consola. Podremos llegar a usar hasta tres parras al mismo tiempo, al dibujar la cuarta desaparecerá la más antigua de las anteriores. Incluso podremos agarrar las parras y usarlas a modo de tirachinas y así disparar a Ivy hacia muros, u otros obstáculos para que podamos avanzar hacia nuestra meta.



El juego son 100 niveles en su versión 'retail' y 50 en la versión 'descargable', pero lo que podría parecer un juego orientado a los mas pequeños de la casa (tal vez por esos preciosos gráficos dibujados a mano alzada) termina por ser poco menos que un infierno laberíntico, repleto de peligros por todos lados, no apto para usuarios con poca paciencia. Algunos niveles se pasan en poco mas de 10 segundos, mientras que otros pueden ser interminables, sobre todo si intentamos recolectar las diez plumas que están repartidas por cada nivel, que no son indispensables, pero nos ayudarán en nuestra puntuación. Recoger las diez plumas no hará más que darnos unos pocos bonus más, con lo cual podremos pasarnos los niveles evitando las plumas difíciles. La banda sonora del juego nos ha encantado, recordándonos muchísimo a esa música en 8 canales de la MegaDrive, seguramente por la influencia del propio Mr. Naka. Incluso Ivy tiene su propia sintonía de invencibilidad, tipo Sonic al coger el ítem de las estrellas. Genial, ¿no?.

Podremos jugar hasta con tres amigos, en modo cooperativo (dos jugadores) o competitivo con hasta cuatro jugadores a la vez en pantalla dividida. Los jugadores contrarios se pueden hacer la puñeta, poniendo parras estratégicas para molestar a los contrarios e impedir que Ivy avance, alargando un poco más la vida del juego.



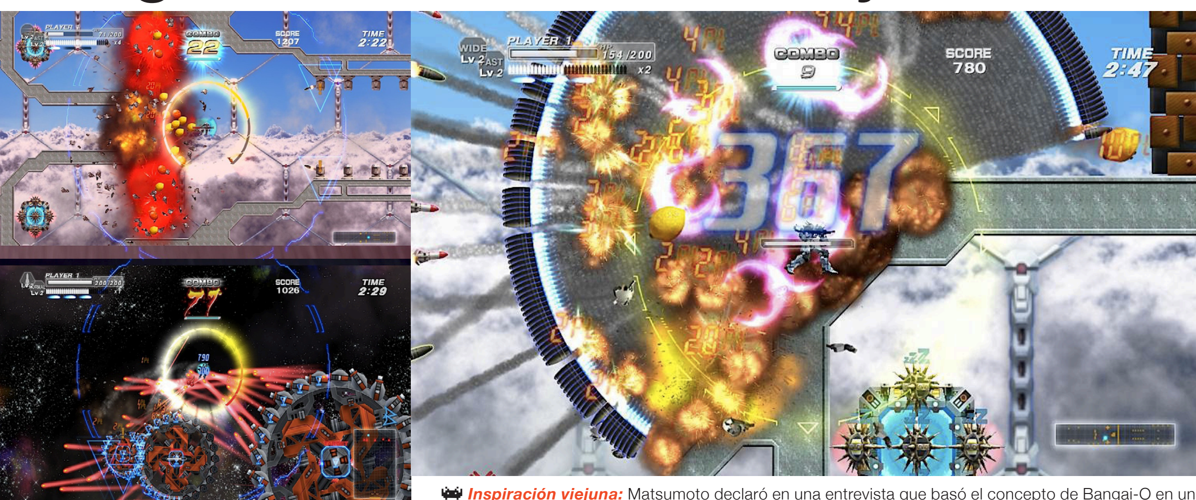


¡MILLOOOOONES DE DISPAROS!

Bangai-O HD: Missile Fury

detalles

sistema: XLA
origen: Japón
publica: D3
desarrolla: Treasure
lanzamiento: Primavera 2011
género: Shooter
jugadores: 1-multi



Inspiración viejuna: Matsumoto declaró en una entrevista que basó el concepto de Bangai-O en un antiguo juego en cinta para Sharp X-1 y PC-8801 llamado Hover Attack.

Treasure siempre es una desarrolladora que se hace de rogar. La segunda parte de Sin & Punishment para Wii tardó en hacerse realidad, y aunque como de costumbre sus juegos no son vendeconsolas, a los aficionados a los grandes títulos no nos defraudó en absoluto. El próximo asalto es la recuperación de su otra saga, (por así decirlo). El tremebundo Bangai-O nada menos...

Y es que la compañía japonesa nunca se ha caracterizado por las segundas partes de sus juegos, ni continuaciones, ni precuelas, ni spin-offs, ni nada por el estilo. Generalmente un juego de Treasure significaba novedad, acción directa, espectacularidad y un ambientillo a clásico que siempre pone a prueba al jugador. Es quizás por eso que lo que más extraña de este Bangai-O sea su origen y que sea ya la cuarta entrega que vea la luz. Una particularidad que da la nota en el pequeño catálogo de Treasure sin duda.

Si nos remontamos a finales de los años 90, con Nintendo y Sony pugnando por los jugones del mundo, un mercado muy fragmentado en crecimiento y la inminente llegada de Dreamcast en el horizonte, extraña la maniobra que desde el seno de la empresa se le concedió a uno de sus pesos pesados. Yoshiyuki Matsumoto, productor, diseñador y alma mater de cantidad de juegos bidimensionales de Treasure, quería realizar un cartucho para N64 que basara su potencial en gráficos sencillos, un sistema de juego innovador y un fuerte componente humorístico y manga. Los directivos dieron de plazo un año y el lanzamiento en 1999 sólo contó con la 'friolera' de 10.000 juegos en las tiendas (¿quizás eres un afortunado poseedor de alguno de ellos?). Al poco aparecería una versión para Dreamcast, que mejoraba un tanto los aspectos técnicos al tiempo que se modificaban algunas bases jugables, y ya más tarde, en 2008, Treasure lanzó Bangai-O Spirits para DS en USA y Japón (sobre la que se basa este Missile Fury que nos ocupa), una excelente versión que supuso uno de los mejores shooters para la portátil de doble pantalla de Nintendo. Todos tienen en común lo mismo. Diversión frenética y un manejo basado en un movimiento de ocho direcciones y disparos independientes, pantallas repletas de enemigos, la utilización de estrategias para el enfrentamiento de los niveles y la famosa dualidad de Treasure marca de la casa, en este caso al presentar dos personajes con tipos de disparos distintos, cada uno con sus características especiales. Movimientos únicos, objetos novedosos y habilidades como la aceleración que nos permitirá deslizarnos rápidamente a través del escenario, y el contraataque, que deberemos dominar si queremos llevar a buen fin nuestra misión. Sencillo, pero con cierta complejidad inherente típica de las mentes pensantes en Treasure.

La historia en cambio es lo de menos. Dos pilotos de mechas jóvenes recién salidos de la academia, Masato y Ruri, tendrán que enfrentarse horda tras horda de enemigos sin un objetivo real salvo el de divertir al jugador. La versión para DS incluso obviaba un final real, la verdadera cuestión era superar los 160 niveles poniendo a prueba nuestra habilidad. Retrasado a marzo de 2011 aproximadamente debido a la intención de incluir modos multijugador, en RetroManiac estamos impacientes por ver el resultado. Es cierto que no debe ser muy distinto al que ya disfrutamos en anteriores Bangai-O, pero no es menos cierto que nos encanta repetir cuando lo que nos dan es tan bueno. ●



REVISIÓN DEL CLÁSICO ARCADE

Rush'N Attack Ex Patriots



detalles

sistema: XLA, PSN
origen: Japón
publica: Konami
desarrolla: Vatra Game
lanzamiento: Finales 2010
género: Acción
jugadores: 1



Siguiendo muy de cerca los pasos del remake de Bionic Commando realizado por la difunta Grin en lo que era, irónicamente, su obra menos ambiciosa y finalmente de mayor calidad, Konami se ha puesto manos a la obra para rejuvenecer una de sus franquicias de mayor solera y más largamente olvidada: Rush'N Attack.

Conocido en Europa por el más afortunado título de Green Beret, la máquina de Konami llegó en 1985, (en las postrimerías de la guerra fría), a los salones recreativos más atestados de delincuencia juvenil y a los bares más ruidosos y cargados de humo. Su acción directa nos colocaba en la piel de un veterano soldado con la misión de rescatar a sus compañeros prisioneros de guerra. Para ello debíamos atravesar legión tras legión de combatientes comunistas que nos salían al paso. Y todo esto armados únicamente con un cuchillo. De ahí una de sus principales características: su dificultad. Pronto su éxito se propagaría en forma de adaptaciones para los más populares ordenadores y consolas domésticas de la época. Siendo especialmente recordadas las conversiones a Spectrum y NES/Famicom.

Para esta nueva versión, Konami cuenta con el buen hacer de la nueva desarrolladora de origen checo Vatra Games, que en la actualidad se encuentra realizando, también para Konami, la siguiente y esperada entrega de Silent Hill. El juego utilizará el Unreal Engine para transportarnos a un mundo de 2,5 dimensiones en el que si bien la mayor parte de él se realizará en las clásicas 2D herederas del arcade original, en algunos momentos podremos tomar algo de profundidad, muy similar a lo visto en el genial Shadow Complex de Epic.

El apartado audiovisual se ha vestido de gala para la ocasión, ofreciendo animaciones de alto nivel y juegos de luces con los que sorprender a nuevos y antiguos seguidores durante los tresniveles en los que se desarrolla la aventura. Si bien en una primera impresión pueden parecer escasos, Konami ha confirmado que darán para varias horas de juego debido a que huirá de un planteamiento lineal a favor de una distribución de niveles más compleja en la que se incluirán, además de acción a raudales, pequeños puzzles con los que rompernos la cabeza. La banda sonora por otro lado nos acompañará en todo momento y suena de momento trepidante y misteriosa, con claras reminiscencias al arcade original en algunos momentos pero también más cercana a la ambientación de una película de espías.

Afilemos nuestros cuchillos modelo Rambo y desempolvemos nuestras boinas para la llegada de este Rush'N Attack Ex Patriots a Xbox Live y PSN antes de final de año. ●

Por: Falsworth



Enemigos finales. No faltaran los "bosses" en Epic Yarn. Para derrotar a este pajarraco necesitaremos utilizar nuestra nueva habilidad adquirida con el látigo.



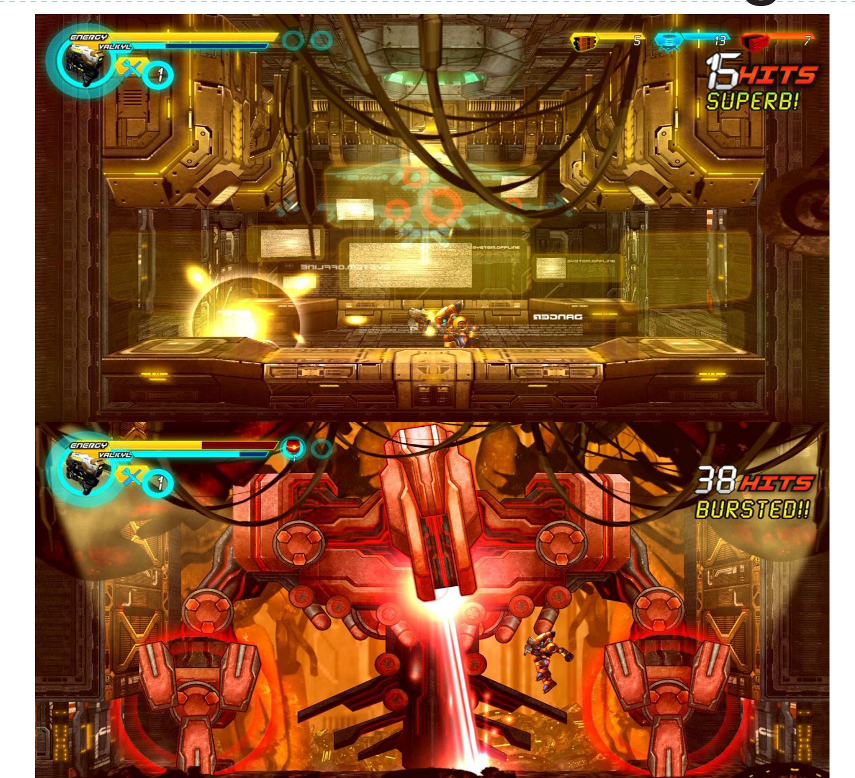
PREVIEW | A.R.E.S. Extinction Agenda | PC/XLA

ACCIÓN SIN PALIATIVOS

A.R.E.S. Extinction Agenda

detalles

sistema: PC, XLA
origen: Tailandia
publica: Extend Studio
desarrolla: Extend Studio
lanzamiento: Diciembre 2010
género: Acción
jugadores: 1



De vez en cuando un grupo independiente de desarrolladores nos da una sorpresa muy agradable. Recién salidos de la universidad los chicos de Extend Studio demostraron con su primigenio 'Trashman' en PC que apuntaban muy buenas maneras, y a tenor de lo que hemos estado viendo últimamente parece que este A.R.E.S. se va a convertir por derecho propio en un abanderado de los juegos de acción para ordenadores compatibles.

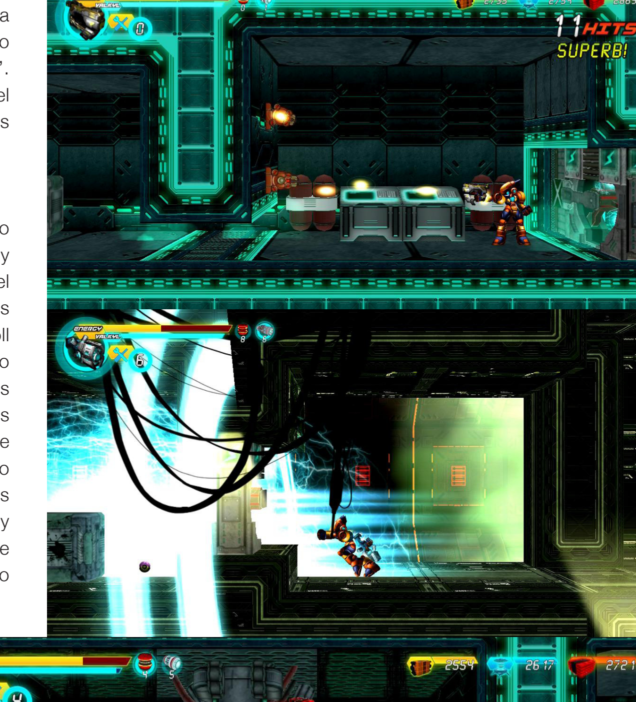
No es para menos. Acción sin freno, un cuidado manejo que basa sus controles en los juegos clásicos del género, y un apartado técnico deslumbrante que mejora a medida que se acerca su fecha aproximada de lanzamiento (en algún momento entre noviembre y diciembre según sus creadores), son unas excelentes cartas de presentación que ya quisieran muchos otros juegos que tienen grandes productoras justo por detrás. La fama le alcanzó cuando lograron hacerse con el primer premio en mayo de este año en la competición 'Dream Build Play' organizada por Microsoft. Este galardón les colocó en la órbita de prensa y jugones y además les abrió las puertas a lanzar también su título en XLA, un aliciente sin duda para que todos los jugadores puedan disfrutar de su título y no sólo los aficionados a los ordenadores compatibles. Sin embargo lo mejor de todo es sin duda su desarrollo y concepto. Deudor de venerados títulos como Megaman, Metroid o Abuse, A.R.E.S. nos plantea un juego de acción con scroll lateral en el que disparar a todo bicho viviente mientras que esquivar y sortear obstáculos estarán siempre a la orden del día. También nos encontraremos con nuestros queridos mini jefes de fase y enormes 'bosses' al término de los niveles que nos pondrán en más de un aprieto con sus poderosas armas y movimientos impredecibles, pero que sobre todo nos sorprenderán por su enorme tamaño, ocupando en muchas ocasiones casi toda la pantalla. Acabar con ellos nos reportará nuevas armas con las que hacer más sencillo nuestro avance en los siguientes niveles, muy en la línea del comentado juego de Capcom. Los controles y movimientos están inspirados en las estrellas más veneradas del género, aunque podrían pulirse un poco más de aquí a su fecha final de lanzamiento. El salto doble por ejemplo no es todo lo preciso que podría esperarse y en ocasiones llega a ser un poco frustrante.

También nos podremos deslizar por debajo de obstáculos y disparar hacia cualquier dirección mientras nos movemos gracias a su control dual, mediante teclado y ratón o el mando de Xbox 360 conectado a nuestro PC. Una retícula en pantalla nos indicará en todo momento hacia donde dispararemos, y aunque al principio puede costarnos un poco acostumbrarnos a este método de disparo en un juego bidimensional, no pasará mucho tiempo hasta que nos hagamos por completo con su intuitivo manejo. A.R.E.S. incluye además la posibilidad de mejorar nuestro armamento y adquirir nuevos objetos (como los kits de reparación para cuando recibimos mucho daño) mediante lo que han denominado 'sistema de reciclaje'. Al recoger la chatarra que van dejando el resto de robots al ser destruidos, podemos combinarla posteriormente para este fin.

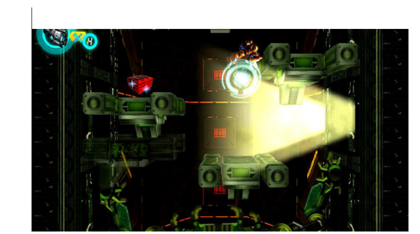
Técnicamente sorprendente

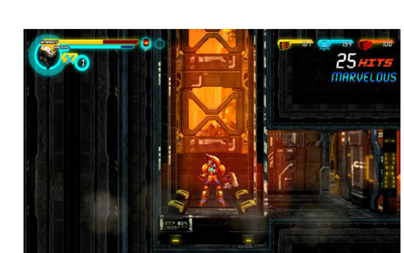
Si por algo destaca de un primer vistazo A.R.E.S. es por sus buenos gráficos y animaciones, sobre todo en el caso del protagonista. Los escenarios son variados y bien definidos, con varios planos de scroll y desarrollo horizontal y vertical. A veces no podemos avanzar hasta acabar con todos los enemigos que aparecen en pantalla, y otras encontraremos lugares secretos e ítems que permanecían semi-ocultos. Quizás lo único que podamos achacar sean las animaciones de determinados enemigos, muy genéricas y faltas de inspiración, pero sin duda nada que emborrone el genial trabajo de Extend Studio en este apartado.

A.R.E.S presenta en fin un gran potencial y muy buenas maneras. Con pocas cosas por mejorar, esperamos que todo el juego mantenga el nivel mostrado en la fase de la demo y que no se retrase mucho más la fecha de su lanzamiento. ●

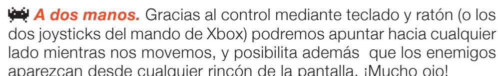


Enemigos finales. Justo sobre estas líneas tenéis una captura en la que aparece el boss del final del primer nivel. Es un gran bicharraco, lo reconocemos, pero no te costará mucho acabar con él si cuentas ya con el armamento adecuado y te haces con su sencillo patrón de ataque.







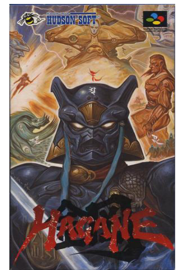


A dos manos. Gracias al control mediante teclado y ratón (o los dos joysticks del mando de Xbox) podremos apuntar hacia cualquier lado mientras nos movemos, y posibilita además que los enemigos aparezcan desde cualquier rincón de la pantalla. ¡Mucho ojo!



Hagane

Acción de la buena en SNES: No habrá muchos momentos de respiro en Hagane, sobre todo a partir de la segunda pantalla. Nos cruzaremos con multitud de enemigos diferentes, obstáculos en los escenarios y curiosos efectos técnicos a-la-modo 7 que dificultarán con creces nuestro avance. Ocho paupérrimos megabits bien exprimidos...



SISTEMA: Super Nintendo
AÑO: 1994
GÉNERO: Acción
PROGRAMACIÓN: CAProduction
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Si los usuarios de MegaDrive presumían largamente de ninja con un Joe Musashi que demostraba su habilidad en el lanzamiento indiscriminado de shurikens, los usuarios de Super Nintendo en cambio se conformaban con suspirar por algo semejante a un Ninja Gaiden digno de los 16 bits que nunca llegaría (Ninja Gaiden Trilogy es un despropósito de enormes proporciones).

Así pues, el anuncio de Hudson de traer su fantástico Hagane a occidente supuso un motivo de algarabía y alabanzas hacia la “bee company”. Las primeras capturas de pantallas que aparecían en las revistas del sector de mediados de los 90 presentaban un juego de acción con ninjas cibernéticos, estética “acerosa” entre el Japón moderno y el feudal y una jugabilidad que parecía estar a la altura. Algo poco frecuente en Super Nintendo que parecía cambiar con el lanzamiento de este cartucho de los inefables Hudson y CAProduction (con la colaboración de la omnipresente Red Entertainment en las producciones de la compañía de la abejita), en lo que aparentaba ser un acercamiento bastante acertado, por fin, de la fórmula Ninja Gaiden o Shinobi para la 16 de bits de Nintendo. En el papel de una especie de superviviente convertido a ninja robot de grandes poderes, tendremos que derrotar al clan Koma que ha robado el Santo Grial (no, no explican como llega a manos de los clanes japoneses) y destruir a sus cabecillas. El trabajito no será fácil, así que contaremos con diversos poderes especiales y armas, un gran número de movimientos de ataque (prácticamente se utilizan todos los botones del mando de SNES), y una agilidad felina para sacarnos de más de un apuro. Puede que no todos estos movimientos tengan utilidad, lo cierto es que algunos entorpecen la jugabilidad en determinadas situaciones y no los utilizaremos mucho, (de hecho los combates con los jefes finales son una prueba perfecta para ello), pero en general la respuesta al pad es excelente, directa y efectiva. Técnicamente el trabajo de los desarrolladores raya a muy buena altura, incluyendo en el cartucho “scroll parallax”, gráficos detallados, alguna pincelada de modo 7 y una banda sonora de calidad, acorde con el ambiente “neo-edo” que impregna a todo el juego. No se le puede reprochar muchas cosas a Hagane. Es un arcade sin excesivos alardes, divertido, con gran variedad de niveles en su desarrollo, que puede que peque un punto en la repetición de los patrones (¡que juego no lo hace!), o en su dificultad, algo elevada, que obligará al jugador a concentrarse, empollar los movimientos de los enemigos y el transcurso de los niveles para anticiparse a todos los obstáculos que se presentan.



Videojuegos y Censura

EROTISMO Y VIOLENCIA EN LA ERA MSX

Red Lights of Amsterdam (1988) Eurosoft

Los 80. La década de los pioneros en la industria del ocio electrónico. En un tiempo en que una o dos personas podían hacer un videojuego, dominando todo su proceso creativo, y venderlo a una compañía, diversos motivos (religiosos, culturales, ideológicos) o simplemente traducciones mal hechas, fueron causa de quejas, modificaciones o prohibiciones por contenidos de carácter sexual, violentos, o implicaciones políticas. No así en Japón, cuyos desarrolladores sentaron la eficiente industria que conocemos hoy en día (y establecían lazos en países de Occidente y Latinoamérica). Por: Francisco Romero.

Europa y la península: la edad de oro

Cuando aún no existía Internet, sin móviles, ni Globalización, ni Copyleft, y la Guerra Fría daba sus últimos coletazos, todos estos factores eran objeto de polémica en el viejo continente hace 20 y 30 años, en una época en que la sociedad asociaba videojuegos a niños (no niñas) muy pequeños, y en países que como Alemania ejercían un fuerte control de censura sobre la violencia gráfica (incluso en el cine).

En Reino Unido y Japón, el fuerte proteccionismo cultural de estos países hizo que se intercambiasen los juegos con diferentes portadas (occidentalizando las portadas de los juegos japoneses, o más cercanas al manga en los juegos británicos, (**Rastan, Nightshade, The Dambusters, Comic Bakery, Hacker**); de esta manera siempre había dos portadas por juego). Esto no era exactamente censura, y aún en el mundo internacionalizado de hoy en día se sigue aplicando el binomio Europa y EEUU/Japón (y si no que se lo digan a Capcom).

En España la situación con las portadas de videojuegos fue bastante permisible: autores de cómic como Carlos Giménez (**Toi Acid Game**), Luís Royo (**Game Over, Turbo Girl, La Aventura Espacial**) o Alfonso Azpiri (**Viaje al Centro de la Tierra, Ulises, Game Over 2 - Phantis**) mostraban sin pudor bellas guerreras semidesnudas, y algunas carátulas fueron cambiadas (en el caso de **Phantis**, la portada de Azpiri fue reemplazada en Inglaterra por otra de Royo) o parcheadas directamente (como el pezón de la protagonista de Game Over) en el muy puritano Reino Unido.

En el caso de la violencia, casi siempre limpia e inocentona (a veces incluso con onomatopeyas tipo *"PLAF!"*, como en **Sol Negro**), también hubo casos a la inversa; por ejemplo, en **Piso Zero** (o **Ground Zero**, 1991), un juego mediocre de Zigurat, podías dispararle a los terroristas por la espalda, y salía un pequeño chorro de sangre (monocroma y muy pixelada, eso sí).

Caso aparte merece la saga **Barbarian** (de la compañía británica Palace). Todo lo relacionado con este videojuego escandalizó en su momento. Este juegazo de lucha y fantasía medieval tenía una portada con dos actores reales: un bárbaro (a lo Conan) y una amazona semidesnuda, la Princesa Mariana (Maria Whittaker), modelo de Playboy y centro de la polémica.

En este juego podías hacer cosas como arrancarle la cabeza a un enano de un hachazo (lo que escandalizó a varias asociaciones de defensa de valores familiares). Debido a las protestas, en la secuela que distribuyó Ocean (**The Dungeon of Drax**) los responsables pusieron sólo al bárbaro en portada.

En otras versiones (la que traía un póster de regalo) la amazona fue parcialmente tapada: llevaba bikini y tanga de metal. Sin embargo, en este videojuego no cambiaron ni un solo pixel, manteniendo las escenas de sangre intactas. Barbarian pasó la criba; probablemente porque la polémica aumentó las ventas, y controlarlo fue ya muy complicado para las 'autoridades'.

Otro juego de temática parecida, fue **Athena**, con arte de Bob Wakelin (el creador del logo de Ocean) en la carátula. Algunos sectores ya estaban "sobre aviso" con el caso Barbarian, y buscaron una nueva polémica. En la portada una amazona luchaba con un centauro, y según los censores, el taparrabos del Centauro evidenciaba excesivamente los genitales. Al bueno de Wakelin no le dejaron ni tapar esa parte del dibujo, puesto que la postura de la guerrera estaba basada en la foto de una modelo de Playboy (Lysa Lyon), lo que hizo que le diesen carpetazo al asunto.

Continuando con Wakelin, resulta curioso como también le rechazaron la portada del juego **Miami Vice** (Corrupción en Miami) porque, por lo visto, al agente de Don Johnson no le gustó como dibujaron su cara, y al final en la portada pusieron una foto. Wakelin en cualquier caso cobró por su trabajo, aunque no le publicasen tal cual el encargo finalmente.



Distintos envoltorios. Nightshade juego de perspectiva isométrica distribuído en Japón por Dexter Soft (izqda.); y con factura británica de Ultimate (derecha). Por las carátulas parecen juegos distintos.

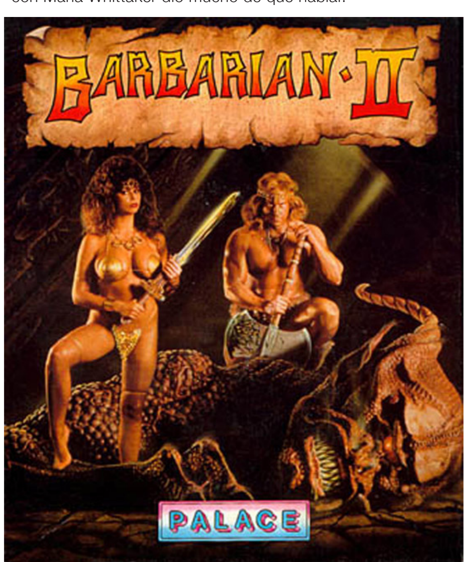
Censura made in Spain

Allfonso Azpiri, ya al principio de la era de los ordenadores 16 bit (Amiga, Atari ST, etc.) se vió obligado a rehacer una de sus portadas. Fue en el juego **La Colmena** (1992), un "Erotic Quiz" (preguntas y respuestas tipo Trivial Pursuit) de la compañía Opera Soft, con dibujos digitalizados suyos. La portada se consideró demasiado explícita, y al intentar "ocultar" la desnudez total de la chica (mediante unas alas de abeja), acabó para muchos estropeando el resultado de su excelente trabajo. Azpiri también realizó parte de los gráficos en la adaptación al videojuego de **Lorna**, su cómic futurista con cierta carga erótica (Softcore). En este caso, sin embargo, el juego obviaba cualquier referencia sexual explícita.

En Reino Unido, a veces, la censura llegaba a límites increíbles. La adaptación de las Tortugas Ninja para MSX por ejemplo tenía un título diferente al cómic original y a la recreativa de Konami. En vez de **Teenage Mutant Ninja Turtles**, la palabra ninja (asesino a sueldo japonés feudal; el que se insinúa, el oculto), fue suprimida y cambiada por Hero, dado que una ley europea prohibía usar dicha palabra para un juego orientado a los niños. En España sin embargo esto no importó, y la portada de papel tenía el título "Tortugas Ninja"; pero en pantalla seguía el título Teenage Mutant Hero Turtles.

En general, la censura en Europa, siguiendo una normativa por edades aún sin legislar (llegaría con los FPS de mediados de los 90) y dada la pobre calidad de los gráficos de la época, fue muy suave en cuanto a la violencia fuera de Reino Unido, y más restrictiva con respecto a la política y al sexo (aunque casi no hubo ningún videojuego que tratara estos temas), con las excepciones, sin prohibición de ningún tipo, ni siquiera etiquetas de advertencia en las cajas, de la saga **Strip Poker,** cuya portada era más provocativa que todas las cutre-chicas dibujadas en 2 colores, y algo más digitalizadas en Amiga, Atari ST y PC, y **Red Lights of Amsterdam**, en la que a medida que ganábamos la partida, la stripper, una actriz, se iba desnudando para nosotros en una sucesión de imágenes.

Barbarian II: The Dungeon of Drax (1988) La portada con Maria Whittaker dio mucho de que hablar.



En ocasiones, se colaban títulos del lejano Oriente, como en el caso de **Andorogynus** (1988, de Telenet/Reno). El protagonista, un robot orgánico, casi al final del juego, en la fase seis, se "saturaba" y unas *cutscenes* nos mostraban como se transformaba en mujer, una tal Hellma, que salía literalmente de su vísceras abiertas.

En Europa no se comentó nada, porque los textos estaban en japonés y prácticamente nadie se esmeró en acabarlo. Tampoco el título levantó sospechas: *Andorogynus* = Andrógino.

Problemas con los nombres

A veces no suponía ningún problema el cambio de nomenclatura de los juegos japoneses a nuestro mercado, aunque en ocasiones la cosa se complicaba un poco, incluso para las modificaciones de nombre entre países europeos. He aquí algunos ejemplos importantes:

· Hace unos 30 años, un japonés llamado Toru Iwatani creó el videojuego que se considera un pilar básico de la historia de los videojuegos, el clásico por excelencia (y para mí, el mejor videojuego de la historia): **Pacman**, de Namco (o Namcot). El sprite protagonista, un tragabolas cuya inspiración fue una pizza con una sección cortada. El nombre, derivado del término japonés 'Paku Paku', la onomatopeya japonesa aplicada para comer (algo así como "Ñam, Ñam" para nosotros). El problema es que en EEUU la *"inglesización"* imponía términos como *Puckman*, lo que Namco USA no aceptaba por considerar que sonaba demasiado cercano a *Fuckman* (literalmente "hombre que fornica"). *Puckman* (duende malvado), lo descartaron porque su significado era confuso y ajeno al juego. Finalmente escogieron un nombre que para los occidentales no significa absolutamente nada.

· En **Samurai Warrior,** Firebird Soft realizó la adaptación oficial del Manga "Usagi Yojimbo", de Stan Sakai. Como en Occidente no se conocía dicha manga, le colocaron un título diferente (pero mantuvieron la portada original).

· Otra adaptación del papel a la pantalla: el juego de **Super López** (Ciudadela Soft), en Francia se llamó *Super Smith* (también debido al desconocimiento del tebeo dibujado por Jan).

· La primera entrega de la mítica saga de Konami, **Vampire Killer**, cambió de nombre. A pesar de que a los MSX de Europa llegó con su título original ("Asesino de Vampiros"), en las posteriores versiones (NES, etc.) fue reemplazado por el de **Castlevania** para no evidenciar tanta violencia.

· **Psycho World**, en la primera entrega de este plataformas de Hertz (la única en el entorno de los 8 bit), el nombre "Psycho" se refería a "Psychological" (psicológico, por los poderes psíquicos de la protagonista). Cuando las siguientes versiones llegaron a Game Gear y similares a occidente, Psycho World se podía malinterpretar ("Mundo de Psicópatas", "Mundo de Anormales"), y obligaron a cambiarlo por **Psychic World**.

Cómics y videojuegos: Siendo dos géneros considerados menores, la buena relación entre los viñetistas españoles y los primeros videojuegos fue muy fructífera. Portadas que a veces eran realizadas expresamente para el nuevo juego pero que en otras ocasiones pertenecían al archivo del ilustrador, y tenían poco o nada que ver con el producto que anunciaban. Primero fueron encargos esporádicos, y más adelante cada hit de Dinamic, Topo u Opera ya no se entendía sin la aportación regular de Azpiri, Royo o en menor medida, de dibujantes de la época como Carlos Giménez, Ángel Luís Sanchez (El Poder Oscuro, Comando Quatro), o incluso el más underground Max (Capitán Sevilla).

En la imagen, la protagonista de la Aventura Espacial (1990), dibujada por Luis Royo y utilizada como portada de la CIMOC nº 55 (revista de cómics).

- Además de los anteriores, hubo una gran cantidad de juegos cuyos nombres aludían a personajes o sucesos famosos, cambiándoles una letra para evitar conflictos de derechos o polémicas, como un juego de palabras.
A señalar: **Mambo** de Positive (en vez de Rambo), **R.A.M.** de Topo Soft (por Rambo, también), **Jack the Nipper** (en vez de "Jack the Ripper", Jack el Destripador), **Kid Vicious** (por Sid Vicious, el cantante punk de los Sex Pistols; cuya portada de Robert Wakelin también prohibieron por violenta), y **Mag Max** (en vez de Mad Max).

Japón: la excepción liberadora

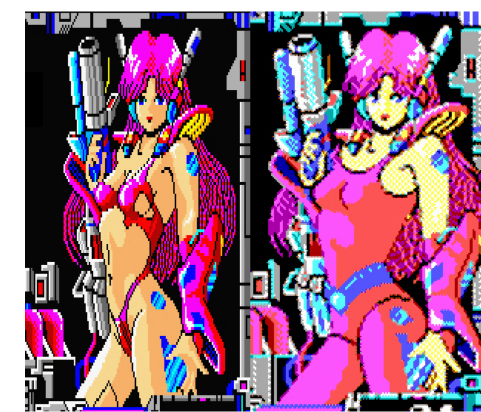
En el país del Sol Naciente la situación era bien diferente. Culturalmente, la visión neutra de los instintos (representados artísticamente como algo bello), presente en las sociedades budistas desde los tiempos medievales, mostraba contenidos gráficos de violencia y sexualidad explícita, en el manga, la literatura y en el cine.
Incluso conceptos como las "Bunny Girls" (las conejitas) se perciben como carentes de connotaciones eróticas.

Esto se aplicó por igual en lo referente a videojuegos de ordenador, distinguiendo varios tipos de juegos dependiendo del target o público objetivo (lo contrario a Europa, en donde se colocaba en la misma estantería un juego pornográfico y otro infantil por ejemplo). De modo que podríamos distinguir diferentes grupos a modo de pequeña clasificación:

- Juegos coloristas e inofensivos para los más pequeños, como la saga **Fantasy Zone** de Sega o el matamarcianos "cute" de Konami, **Twinbee**. También parodias de otros más serios como pueden ser **SD Snatcher**, **Arcusyu Arcus Arch**, **Parodius**. Esto se encuadra en lo que los japoneses/as denominan comunmente *"Kawaii"*.

- Videojuegos claramente orientados a un público más adulto, con diferentes grados de erotismo suave, o con algún detalle puntual de sangre (en la intro, o como parte del argumento).
¿Un ejemplo? **Psychic War**, la segunda parte de **Cosmic Soldier**, un pseudo RPG de Kogado, de 1988. Este juego, fue uno de los primeros RPG en primera persona en ser adaptado a occidente. Kayla, una chica androide y la protagonista, aparece en todo momento en la parte derecha de la pantalla, dibujada al estilo manga cyberpunk (sexy y con cables). A los distribuidores en EEUU (Broderbund) les pareció un gráfico demasiado adulto, y la vistieron con una blusa y pantalones. Esta decisión, y el ratio (la proporción ancho por alto de la resolución en pantalla), empeoraron mucho el aspecto gráfico en la versión de PC EGA.

Otro ejemplo son los juegos eróticos de Hard/Gainax (creada por los *freaks* Hideaki Anno, Yoshiyuki Sadamoto y Takami Akai, que realizaran cabeceras animadas para el 'opening' de la convención japonesa DAICON), y unos años después crearía "Evangelion" y "Cutie Honey" (ya en anime e imagen real respectivamente).



Cosmic Soldier 2: Psychic War. A la izquierda, captura de MSX. A la derecha, la versión censurada de EEUU (PC).

Entre ellos, **Girl´s Control**, **Mighty Battle Skin Panic** (un videojuego de Lucha de Cartas de altísima calidad, ya en 1993), o las tres entregas de **Cybernetic High School** (la última, Gunbuster, con imaginería soviética).

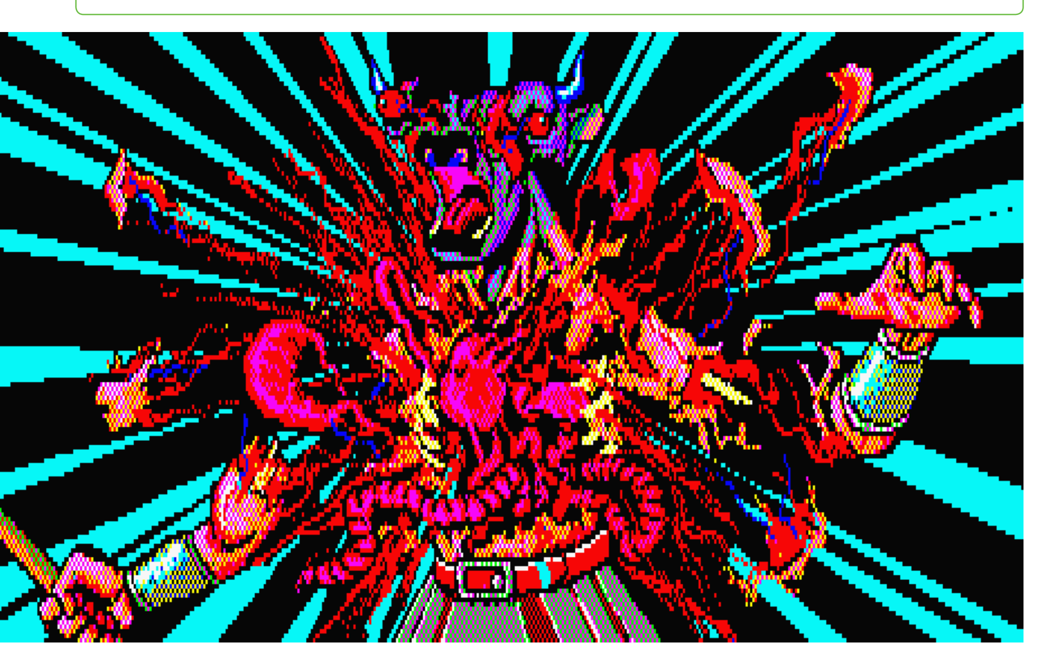
- Juegos de temática hentai o gore, sobre todo aventuras gráficas/conversacionales de la época (en Japón los llamaban *"Digital Comics"*), con versiones para MSX2, PC Engine, Sharp X68000). Dado el proteccionismo económico, la mayoría eran sólo para consumo nacional (como las adaptaciones oficiales de los animes Urotsukidoji o Dragon Knight 1 y 2), y nunca se supo nada de ellas en Europa o América, y mucho menos para por ejemplo el MSX Saudí, en el mundo árabe estos contenidos se veían como auténticas profanaciones.

Entre 1988 y 1992 se hicieron muchos juegos de este tipo, sólo para Japón, y con estética muy manga, a medio camino entre los RPG'S y las aventuras gráficas tipo *point & click*. La saga **Rance** de Alice Soft, **City of Gods** (que incluía un mini CD con música de fondo para escuchar mientras jugábamos), **Pocky 1 y 2** de Pony Tail Software, la muy estimable y de zombies **Dead of the Brain** (¿para cuándo una traducción para fans?), **Can Can Bunny**, **Tooshin Toshi** (cuyo significado es algo así como "La Ciudad de los Dioses Guerreros"), incluso la adaptación de **Ranma ½** (sólo válido para los MSX de 4ª generación, los Panasonic Turbo-R), títulos que podemos recuperar más facilmente gracias a la emulación de estos sistemas.

Algunas aventuras gráficas japonesas posteriores, como **Cobra Mission** o **Another Code** tienen ilustres ancestros en estas creaciones. Incluso juegos de MSX2 de este tipo tuvieron secuelas en la portátil Nintendo DS, y que tampoco pudieron "olerse" en occidente, como **Manhattan Requiem**, **Maison Kohaku**, etc. pero esta ya es otra historia. Un elemento curioso y diferente en los RPG para MSX fue la presencia de drogas, como en el caso del protagonista de **XZR**, de Telenet. En él, un *assassin* del mundo árabe consumía en un determinado momento para avanzar en el juego. O la aventura conversacional de factura española (Iber Soft) cuya única provocación era su nombre: **Ke Rulen los Petas**.

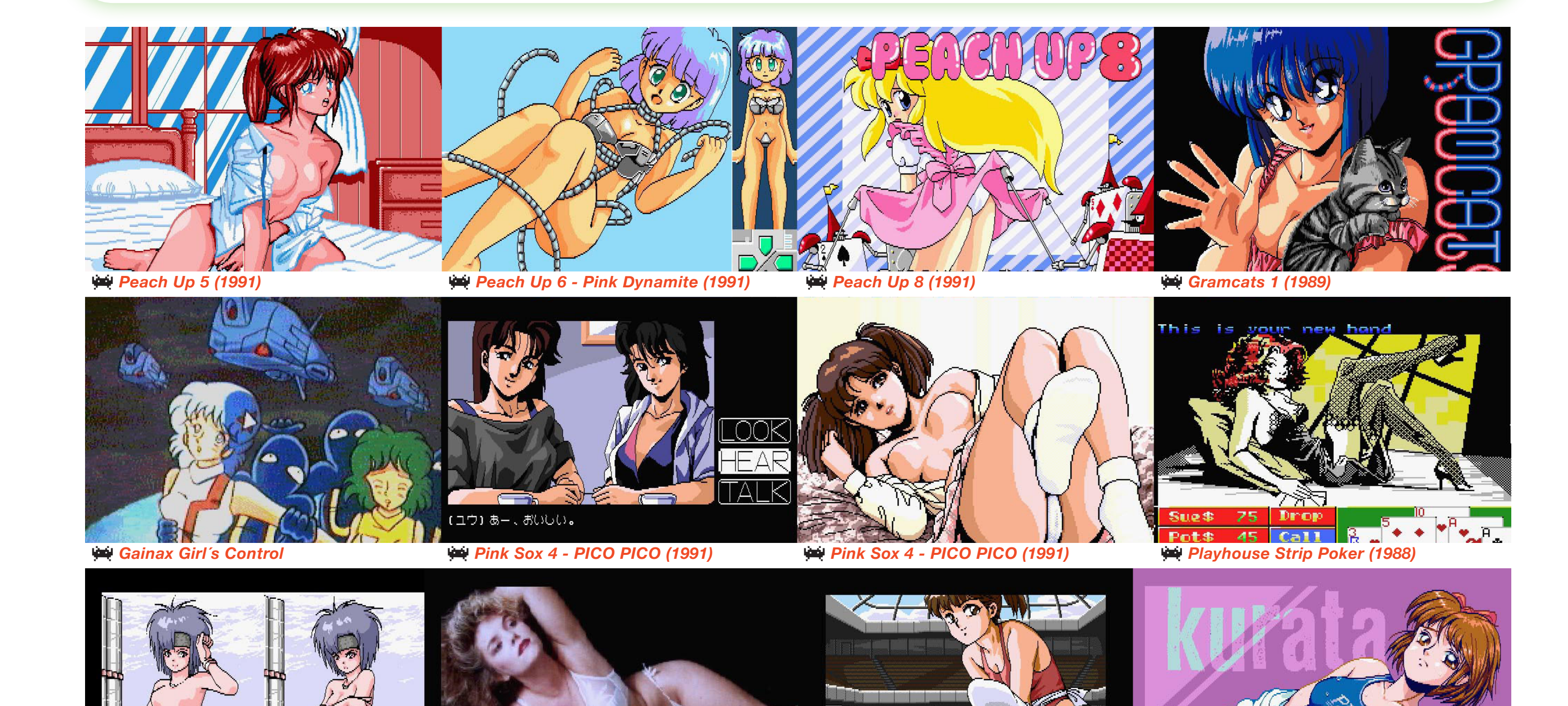
Más suave era el detalle de Snake, el prota de Metal Gear, que comentamos más adelante, y su necesario ítem de tabaco para progresar en el juego y que incluso perdura hasta las últimas entregas de Metal Gear Solid para formatos actuales.

Como en The Last Armageddon (Brain Grey, 1988), imágenes tan explícitas como el desmembramiento de un centauro (presente en la Intro del RPG japonés) sólo se podían ver en Occidente en géneros muy menores de cine (Gore, Splatter, serie Z).



La polémica "Contra" Sangre y Política

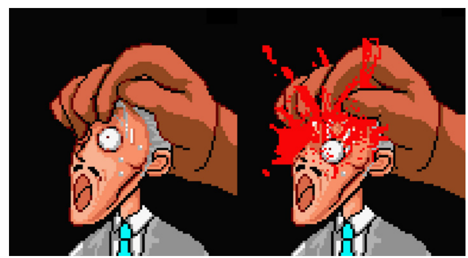
La famosa recreativa de Konami nos ponía a los mandos de un plataformas "mata-mata" en el que unos mercenarios luchan contra una invasion extraterrestre. El nombre en japonés, "魂斗羅" (se pronuncia algo así como Kon To Ra), se adaptó al inglés como **Contra**. Los distribuidores en occidente lo censuraron, porque aquel título tenía demasiadas implicaciones políticas (la Contra Nicaragüense era un comando paramilitar subvencionado por la CIA contra el Gobierno Sandinista). Esto, unido a que la primera fase se desarrollaba en una selva contra unos soldados barbudos, fue definitivo para el cambio. En la versión para ordenadores MSX de cartucho, conservó su nombre original (y una portada fotográfica), mientras que en el resto de las 8 bits, se cambió el nombre por **Gryzor**, y se utilizó el arte de Bob Wakelin para la portada, (con una visión muy influída por Alien y H.R. Giger). Los creativos de Konami fueron más allá y en las posteriores versiones de NES cambiaron los sprites por robots ("mechas") y el nuevo juego se llamó *Probotector* (vendiéndose incluso en la reticente Alemania). Sin embargo versiones más recientes (**The Alien Wars** para SNES, **Shattered Soldier** para PS2), retomaron el título original "Contra".



Peach Up 5 (1991) · Peach Up 6 - Pink Dynamite (1991) · Peach Up 8 (1991) · Gramcats 1 (1989)
Gainax Girl´s Control · Pink Sox 4 - PICO PICO (1991) · Pink Sox 4 - PICO PICO (1991) · Playhouse Strip Poker (1988)
Pink Sox 3 (1990) · Star Ship Rendezvous S. Stage (1988) · Pink Sox 6 - P.S. City! Part 1 (1991) · Peach Up Special - Girls Saver (1991)

'Pink Sox' y 'Peach Up': La oleada hentai

Muy al principio de la década de los 90 aparecieron para PC Engine (TurboGrafx) y MSX2, unas revistas en disco de temática erótica. Las sagas **Pink Sox** de Wendy Magazine desde 1990 hasta el 93, y **Peach Up** de Momonoki Soft, emitidos entre 1989 y 1991 (salía uno cada 3 meses). Contenían minijuegos (*erotic quizs*, aventuras gráficas textuales, juegos de parejas tipo "¿Quién es quién?", puzzles, juegos de Mahjong o Póker), correos de los lectores, galerías de dibujos hentai... incluso promos de los últimos lanzamientos de otras compañías de la época (siempre eróticos). En fin, no eran lo último a nivel de jugabilidad (nada comparable a las máquinas de 16 bits, que ya venían pegando fuerte), pero sí a nivel artístico y sonoro (las melodías eran idóneas para los últimos micros MSX2+ con FMPAC).
El grado de erotismo iba desde ingenuas chicas de anime con estética *pinup*, aniñadas o estereotipadas en clichés para adolescentes como escolares, guerreras del futuro o deportistas, hasta pequeñas animaciones con contenido más explícito (dependiendo del juego), casi nunca nada extremo (como mucho escenas *yuri*, de homosexualidad



Peach Up 7 (1990)

femenina).

En algunas imágenes incluso pixelaban las zonas genitales femeninas (como hacen hoy en día en las pelis porno asiáticas), pero en ocasiones pulsando las teclas de la parte izquierda del teclado, se desactivaban.

Lo más curioso de estas sagas (además de sus galerías artísticas en alta resolución), era que cuando el MSX estaba agonizando en toda Europa, los chicos de la MSX Club (la revista que permaneció fiel al estándar en España, hasta diciembre de 1991) permitían comprar estas sagas importándolas de Japón a través de LASP (una empresa de Zaragoza). La censura que durante tantos años cortó el paso a estos temas, eliminada por unos cuantos seguidores del sur de Europa. Impagable.

Estos detalles sexuales o violentos nunca existieron, por ejemplo, en los juegos de la consola de Nintendo NES (Family Computer, Famicom en Japón), cuya política "familiar" y restrictiva filtraba cualquier presencia de sangre o violencia explícita en los títulos que se lanzaban en el sistema.

A pesar de las críticas realizadas por las asociaciones de "defensa de los niños" que aumentaban sus acciones a medida que se acercaban las elecciones generales, a grandes rasgos la censura no existió en Japón en los videojuegos (ni lo hace aún hoy en día), y menos en una sociedad homogénea como la nipona. En ella el consenso ya lo marca la propia autocensura de las empresas, como en el caso de **Time Gal**, una película interactiva que apareció en Láser Disc para MSX2 (y unos años después para MegaCD de Sega). En ella, la protagonista principal era una amazona futurista que viajaba en el tiempo, enfrentándose a mamuts, aviones de la 2ª Guerra Mundial y gladiadores romanos.

Los responsables de las animaciones decidieron que en las escenas donde la chica moría (las previas al Game Over), apareciese caricaturizada y en posturas paródicas (dibujada en estilo *yon koma*, o sea, "manga cabezón". En los EEUU se les denominan Super Deformed, SD) para que su muerte no resultase tan violenta. Los gráficos digitalizados (dibujos animados por encargo) eran por cierto de la propia la Toei Co., la misma compañía que animaba "Dragon Ball" y "GI Joe" en las televisiones de la época.

'Metal Gear' y 'Snatcher': Konami se mete en líos

El ahora archiconocido Hideo Kojima y sus dos grandes creaciones de los 8 bits merecerían un reportaje aparte, pero para contar sus trifulcas con la censura podemos hacer una breve sinopsis:

Esa obra maestra de los 8 bits que es la saga original de **Metal Gear**. La primera parte en occidente sólo la pudieron disfrutar los usuarios de MSX en 1987 (eso sí, en perfecto japonés). Contaba una historia en la ficticia dictadura de Zanzibar (un país con demasiados parecidos a Sudáfrica), con trasfondo de amenaza nuclear, *mechas*, fortalezas laberínticas, armamento soviético (como el helicóptero Hind-D), y cuerpos mercenarios de élite. Un plataformas adulto con elementos de RPG, estrategia y suspense. Para los jugones de la consola NES sin embargo, Konami realizó un juego más edulcorado, un pastiche (añadiendo fases y quitando otras secuencias, sin permiso de Kojima), y lo llamaron **Snake´s Revenge**.

El que fuera el más soso de todos los Metal Gear sufrió censura incluso en las carátulas (en una versión, desdibujaron las armas que Snake llevaba en las manos; en la otra, simplemente taparon la mitad izquierda del dibujo). Algo impensable incluso para los EEUU.

La segunda parte (**Metal Gear 2: Solid Snake**, 1990), manteniendo la cronología, más compleja, más realista, y superior técnicamente, no tuvo problemas de censura. Se publicó sólo en Japón para MSX2 y superiores. Y fue un superventas, la despedida de Konami hacia su querido estándar.

La diferencia de mercados (y de ventas) debido a estas prohibiciones, provocaron que nadie en los EEUU (ni la mayoría de Europa) supiesen quien era el gran Hideo Kojima hasta la siguiente entrega/remake posterior, **Metal Gear Solid** (2000), con éxito de superproducción tipo Hollywood, y ya para PC y PSX.

Nuestro querido Metal Gear 1 de MSX se portearía como extra con Metal Gear Solid 3 para PS2 (y en España, por primera vez traducido al castellano).

Por otro lado no podemos dejar de mencionar a **Snatcher**: A **Cyberpunk Adventure**. Este juego, con varias influencias históricas y fílmicas (guiños a Blade Runner, el accidente nuclear de Chernobil, Terminator, La Invasión de los Invasores de Cuerpos) es un juego cumbre de la ciencia ficción futurista, muy en la línea de las novelas de William Gibson o Raymond Chandler. La primera versión, para MSX, PC 8801, y PC Engine (en CD), tendría una versión posteriormente mejorada para Mega CD (con voces digitalizadas), en el año 1992.



Las versiones de finales de los 80 incluían escenas de violencia explícita, como Gibson, el compañero del protagonista, decapitado un perro descuartizado, un cadáver con gusanos en la cara, etc. y semieróticas, como en aquella ocasión en la que Gillian, el héroe del juego, interroga a una testigo de 15 años y fantasea sexualmente con ella (también interroga a Isabella, una "bailarina exótica"). Todos estos detalles se mantuvieron en la versión japonesa para la consola de Sega, pero no para las de occidente, cuyos gráficos fueron maquillados y/o cortados directamente.

Lo más irritante para Kojima es que Snatcher poseía una sólida base argumental (incluso el manual se acompañaba de un manga a modo de *Preview*), y la violencia y el sexo no aparecían de manera superflua, sino como un elemento necesario, un complemento artístico (muy en la línea de los mangas tipo *seinen*).

Los miembros de Konami se curaron en salud, y en su siguiente versión paródica (SD Snatcher, 1990), obviaron publicarlo fuera de Japón, a pesar de no haber ni una sola referencia a contenidos explícitos.

Como colofón, un ejemplo más: **Manhattan Requiem: Angels Fying in the Dark** (Riverhill Soft, 1988). En esta aventura de menús lanzada para MSX2, PC-Engine, PC y Amiga la polémica se desató en occidente, puesto que en el juego había que investigar una violación, hecho que fue condenado por algunas asociaciones de padres por considerarlo un argumento inadecuado para jóvenes jugadores (faltaba esa categorización por edades de la que hablábamos antes). Alguien tomó nota del embrollo, y la secuela japonesa para Nintendo DS nunca llegó a las pantallas de occidente sin justificación aparente. Una verdadera pena para todos los aficionados a estos géneros sin duda, en una situación que a estas alturas ya no nos parece extraña pero que sigue sin tener mucho sentido para nosotros,

Imágenes de impacto. Ni siquiera un plataformas con estética a lo Sailor Moon, como la segunda parte de Valis: The Fantasm Soldier (de Telenet/Reno) se libraba de alguna viñeta sangrienta o con desnudos.

Resumen final

En fin. Hemos hecho un recorrido por los contenidos más explícitos en los videojuegos de los 80 y 90.

Obras maestras, algunas, sumidas en el olvido por prejuicios y circunstancias de todo tipo, o puestas otras en primera línea de promoción comercial sin comerlo ni beberlo. Descubrimos como en Asia ya existían juegos donde la violencia, y el sexo, eran elementos argumentales en sí mismos. Sistemas como MSX y la consola de NEC, PC Engine, por ejemplo, fueron dos estándares que hubieran vendido muchos más juegos en Europa y Brasil (y ya no digo en el mundo árabe), si no hubiese problemas de censura, o una clasificación tipo *"No recomendado para..."* como ocurre en otros ámbitos como pudiera ser el cine.

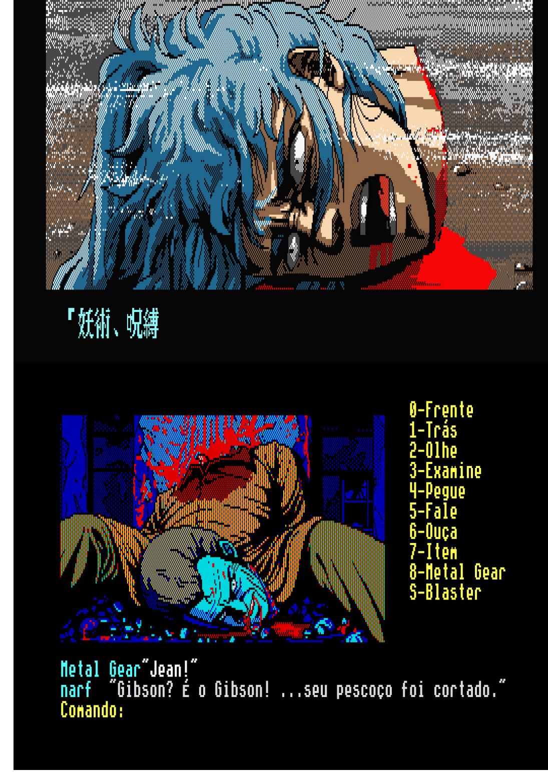
Los aires liberales con respecto al sexo y la violencia en los videojuegos no eran más que marginales, y su explosión llegaría más tarde con la oleada PC de 16 bits, (**Metal & Lace, Mortal Kombat, Doom**). Ya existía otra generación, y las políticas de Nintendo y Sega impondrían sus criterios de filtración de contenidos; sólo los juegos de PC serían más flexibles con estos temas.

De todas formas, los usuarios de entonces están descubriendo en la actualidad una segunda juventud gracias a Internet y las nuevas generaciones de jugones todo (esperamos que este artículo también atraiga a las nuevas generaciones de jugones todo sea dicho).

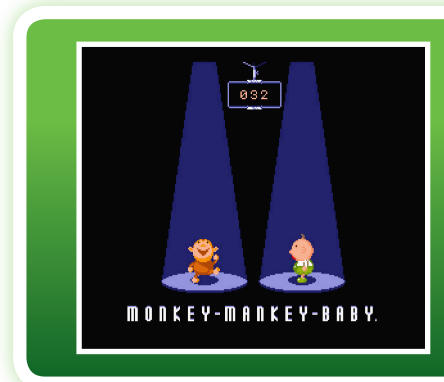
Y hasta aquí este interesante repaso a una de las épocas más trascendentales en la historia de los videojuegos, y no sólo por las curiosidades que os relatamos, sino por ser una de las más prolíficas y que con más obstáculos para publicar según que temática se encontrarían aquellos años. Esperamos que os haya gustado y hasta siempre.

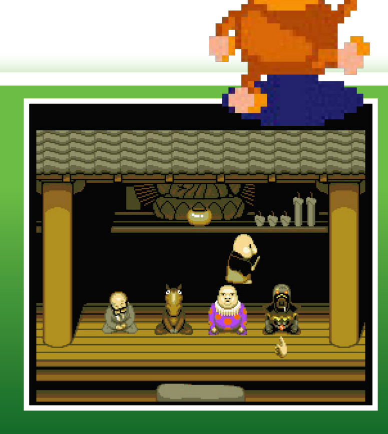
Galna Dada - Sexy Labyrinth. Demo incluida en la 3ª entrega de Pink Sox (1990).

Dos decapitaciones ilustres para el ocio electrónico nipón:
Arriba, intro de **Kubikiri Yakata** (Bit2, 1989). La versión MSX nunca salió de Japón; sí la de PC-Engine, donde la sangre fue coloreada de blanco (se censuró).
Debajo **Snatcher** de Hideo Kojima (Konami, 1988). Aquí ni siquiera el posterior remake en Mega CD llegó a occidente sin cortes.











Una de las pequeñas minijoyas eróticas de la Wendy Magazine: Mucho antes de Dance Dance Revolution, en "**MONKEY MONKEY BABY**" encarnabas a un chimpancé, y tenías que imitar los pasos de baile de un bebé. Por otro lado, en "**LET´S ZAZEN**", nuestro objetivo era mantener despiertos a 4 personajes (un Karoshi, ¡un caballo!, un payaso y un Samurai), bajo la atenta mirada de un monje.
Por último, "**PICO PICO**" recrea el juego del mazo, algo ya tradicional en Japón (en algunos concursos de TV lo hacen personas de carne y hueso), y presente en estos días para occidente, con variantes, para TDT y móviles (Hit the Rat).

F-29

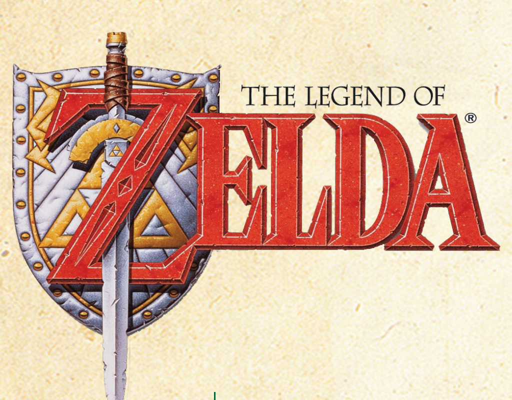
El "HUD" de F-29. Sencillo pero imponente, la representación tridimensional del universo creado por DiD y Ocean se caracterizaba por su suavidad y calidad técnica, aún en ordenadores supuestamente menos potentes como un modesto PC 286.



SISTEMA: PC
AÑO: 1989
GÉNERO: Simulador
PROGRAMACIÓN: DID
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

A finales de los 80 irrumpiría en escena una nueva desarrolladora que, bajo el paraguas de Ocean, llevó hasta los ordenadores de 16 bits un simulador de vuelo dispuesto a romper moldes. Esto con el panorama de altos vuelos dominado por la omnipresente y poderosa Microprose no sería nada fácil.

Sin embargo, los chicos de DID trabajaron duro y concibieron un título a caballo entre el simulador de tropecientas páginas típico de la compañía de Sid Meier y los combates más arcade deudores de la escuela Sega. Sin llegar a ser un After Burner cualquiera desde luego, lo que Ocean y DID lograron es atraer a un nuevo tipo de público que deseoso de acercarse a los simuladores de vuelo de combate, no llegaban a hacerlo debido a los controles complicados y las instrucciones sin fin. F-29 barría todo esto de un plumazo, y auque exige que el jugador tenga en cuenta aspectos como los frenos, los flaps, las contramedidas o el manejo del radar, realmente la única dificultad en el manejo de la aeronave estriba en el aterrizaje, una especie de suerte en la que lo más sencillo era acabar con el morro empotrado en la dura piedra del desierto de Arizona. Las tres versiones que aparecieron en 1989 apenas presentaban diferencias notables, produciéndose prácticamente un empate entre Amiga y PC, y quedando relegado el título para Atari ST en un honorífico tercer puesto. Sin embargo, lo que era común entre las tres era la extrema optimización de los gráficos y la suavidad con que discurrían en la pantalla de nuestro ordenador. Incluso un vetusto 286 a 12mghz como era mi caso, era capaz de representar sin problemas los prolijos cielos cubiertos de nubes, y los escenarios repletos de edificaciones poligonales con las que los chicos de DID nos cautivaron en su momento. El motor gráfico no en vano sería utilizado para posteriores desarrollos como Epic, el eterno shooter especial que costó horrores que llegara hasta nuestros ordenadores, Robocop 3, un juego de acción poligonal bastante original y muy bien ejecutado, o TFX, un punto de inflexión en los simuladores de combate modernos. F-29 Retaliator nos ofrecía en cualquier caso pilotar los impresionantes F-22 y F-29 en cuatro escenarios imaginados pero basados en hechos reales. Podíamos "enrolarnos" en la marina y comenzar una campaña, participar en primitivas misiones online con nuesro módem, o directamente meter nuestras narices en un combate contra otros aviones. En cualquier caso lo que íbamos a encontrar seguramente es mucha diversión, un simulador arcade técnicamente irreprochable para la época, con grandes toques de acción y un halo pseudonarrativo que el posterior Wing Commander acabaría por redondear de forma magistral.



Legend of Zelda (Zeruda no Densetsu) es considerado uno de los buques insignias de la compañía nipona Nintendo. Los juegos de esta saga de aventuras y acción con toques roleros se han convertido desde los tiempos de la Famicon (NES) en títulos imprescindibles para millones de aficionados a las videoconsolas.

Creada por Shigeru Miyamoto y Takashi Tesuka allá por 1986 y habiendo vendido hasta el año 2010 casi 60 millones de copias, la saga Zelda narra las heroicas aventuras de Link, un habitante del reino de Hyrule, que se enfrentará a peligrosas situaciones y tendrá que resolver acertijos y puzzles para conseguir, por lo general, la salvación de la princesa Zelda derrotando al malvado Ganondorf o al boss de turno que se atreva a retarnos.

Desde el lanzamiento del primer título la prensa especializada no ha dejado de alabar el trabajo realizado por el equipo de desarrollo de Zelda, aunque en ocasiones criticado por los seguidores, por aspectos como una línea argumental no continua, o aquel polémico trailer de presentación de GameCube con un Link de aspecto adulto y realista, totalmente diferente al que finalmente tuvo en Wind Waker, basado en la tecnología "cel-shading". Incluso en aquellas circunstancias Zelda sale honrosamente victorioso, descubriéndonos un juego con una fluidez y brillantez artística impresionantes, que además dejó huella en posteriores vástagos de la saga.

Y si a todo esto le sumamos la creación de una ambientación musical perfecta capitaneada en casi todos los títulos por el genio Koji Kondo, nos encontraremos con una serie de videojuegos más que imprescindible. Son inolvidables temas como la conocida "Hyrule Symphony" o "Hyrule Overture", las innovadoras aportaciones musicales como la identificación musical de cada personaje o la introducción de composiciones musicales como parte del propio juego en por ejemplo "The Ocarina Time".

Hyrule al igual que este humilde Time Extended se queda pequeño para intentar sacar a la luz las bondades, virtudes y algún que otro defecto que hasta el día de hoy nos deleitan los 16 títulos oficiales de las que se componen esta obligada serie de videojuegos. En cualquier caso esperamos que la tri-fuerza os ayude para disfrutar leyendo este reportaje de la misma forma que nosotros hemos disfrutado escribiéndolo. Con todos vosotros, un juego de auténtica leyenda...

Trilogía Philips
1993-1994 | **CD-i**

Nintendo llegó a un desastroso acuerdo con Philips para el desarrollo de juegos con sus personajes. "The Wand of Gameleon", "Link: The Faces of Evil" y "Zelda's Adventure" fueron el horrible resultado del que incluso Nintendo reniega.

Zelda Game Watch
1989

Videojuego lanzado sobre una consola con un diseño similar a un reloj digital creada por Nelsonic. La interactividad del juego se basaba en el Legend of Zelda de 1986

Zelda Game & Watch
1989

Una de las últimas Game & Watch producidas y por ende una de las mejores, con Link y el universo Zelda de protagonistas. Bastante divertida superando con ingenio las limitaciones técnicas del sistema.



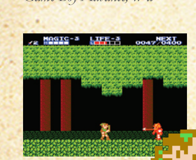
Zelda no Densetsu: Kamigami no Triforce
1992

Desarrollada por Epoch Co. para el Barcode Battler II, basaba los personajes y enemigos a partir del cartucho para SNES.

1986-2009

Zelda II: The Adventure of Link
1987 | **FAMICOM**

Considerado por muchos como la oveja negra de la serie, lo cierto es que la segunda aventura de Link en Famicom/NES representó un cambio radical en la mecánica de su aventura anterior. Haciendo mayor hincapié en el scroll lateral y dejando la vista cenital sólo para las pantallas del mapa central, Miyamoto y su equipo incluyó más elementos típicos del rol como los puntos de experiencia y algunos elementos que han perdurado en la mecánica de la saga hasta nuestros días.
La historia nos lleva varios años después de lo sucedido en la primera parte. En esta ocasión Link buscará en su aventura el remedio para despertar a la princesa Zelda de un hechizo que la mantiene dormida.
Más conversiones: GameCube, Game Boy Advance, Wii

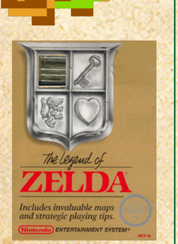


The legend of Zelda: Link's Awakening
1993 | **GAMEBOY**

Primer título lanzado para consola portátil de Nintendo. El desarrollo del juego no tiene lugar en Hyrule y apenas aparece la princesa Zelda en el juego. Según Takashi Tesuka, director de este título el juego se basó en la serie Twin Peaks, muy de moda por la época. El juego fue muy bien valorado a nivel de crítica, aunque hubo algunas quejas en relación al control de objetos y la calidad gráfica, a pesar de ello en 1998 se lanzó un edición que la superó "The Legend of Zelda: Link's Awakening DX" que presentaba gráficos en color y compatibilidad con la Game Boy Printer.
Más conversiones: Game Boy Color

BS Zelda no Densetsu: Kodai no Sekiban
1997 | **SNES**

El héroe en el juego (no es Link) se supone que proviene según la profecía de la princesa Zelda, desde otro mundo para salvar a Hyrule de una amenaza terrible que está a punto de acabar con esta tierra mágica. De modo que, bautizados como el 'Héroe de la Luz', el jugador tenía que encontrar ocho tablas de piedra (dos por cada semana de juego) dispuestas a lo largo y ancho del mapeado. En cuanto a gráficos y jugabilidad, era muy semejante a 'Link to the Past', aunque la dificultad se suavizó y se añadieron nuevas características acordes con el modo de juego.



El cartucho de Nes. Aquí comenzó la leyenda...





The Legend of Zelda
1986 | **FAMICOM**

Primer juego de la saga apareció por primera vez en el sistema Famicom Disc System, un accesorio para la Famicom que permitía la carga de juegos mediante una especie de disquettes. Se denominó un videojuego de género múltiple, al incluir elementos de acción, aventura, rol y puzzle. La historia narra como Ganon escapa del Mundo Oscuro y captura a la princesa Zelda. Sin embargo, antes de que esto ocurra la previsora Zelda divide la famosa "Trifuerza" en ocho fragmentos sobre el reino de Hyrule, los cuales nuestro héroe Link deberá recuperar para liberarla.
Lanzado posteriormente para NES en los mercados americanos y europeos, se incluyó una batería a modo de memoria interna en el cartucho para registrar las partidas guardadas.
Más conversiones: Satellaview, GameCube, Game Boy Advance, Wii



The Legend of Zelda: A link to The Past
1991 | **SNES**

Vendiendo más de cuatro millones de copias y considerado como uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos, fue pensado originalmente como un nuevo título de la saga para NES, pero la aparición de la nueva consola SNES (Super Famicon) obligó al equipo a un rediseño del mismo. ¿El resultado?, uno de los mayores éxitos de Nintendo de todos los tiempos y uno de los títulos que siempre aparece en la lista de los mejores en la historia de los videojuegos.
En esta ocasión Link tendrá que enfrentarse de nuevo a Ganon y sus secuaces en dos mundos paralelos, rescatar a las siete doncellas descendientes de los Sabios secuestradas en el mundo oscuro, y liberar a la princesa Zelda, que nuevamente ha caído en las garras del malvado Ganon.
Más conversiones: Satellaview, GameCube, Game Boy Advance, Wii

BS Zelda no Densetsu: Map 1 y Map 2
1995 | **SNES**

Basados en la primera aventura de Link para Famicom/NES, Nintendo retransmitió mediante su Satellaview (un añadido para SuperFamicom en Japón mediante el que los usuarios podían bajar juegos a través del satélite) esta primera aventura. El protagonista deja de ser Link y se substituye por el personaje creado por el usuario en Satellaview (puede que el germen de los MIIs de Wii por cierto), y sólo se podía jugar durante el tiempo que determinaba Nintendo.
Debido a ello a toda la serie de juegos Zelda para este sistema se suele considerar un spin-off.



Los afortunados japoneses que poseían el título tenían sin embargo un horario de juego determinado por Nintendo.



BS Zelda no Densetsu: Kamigami no Triforce
1997 | **SNES**

Realmente este juego no es más que el cartucho original 'Link to the Past' distribuido por medio del dispositivo satellaview. Ni siquiera existen diferencias en cuanto a opciones de juego, ni en los personajes, ni en los gráficos. Nintendo aprovechó el tirón del juego de 16bits para darle mayor presencia al módem.



El uso de la ampliación de memoria para N64 era obligado en Majora's Mask.

The Legend of Zelda: Majora's Mask
2000 | **N64**

Presentado en 1999 como el proyecto "Zelda: Gaiden", en el año 2000 ve la luz Majora's Mask, título que utiliza el motor 3D de "Ocarina of Time" remozado.
El juego se relanzó para GamCube como parte de un recopilatorio, "The Legend o Zelda Collector's Edition" y también sobre la Consola Virtual de Wii.
El juego se desarrolla mediante la repetición de ciclos de tres días lo que supone un aumento de la dificultad del mismo.



The Legend of Zelda: The Wind Waker
2002 | **GAMECUBE**

En el Spaceworld del año 2000, Nintendo por fin desveló su nueva consola de sobremesa: GameCube. Acompañando al anuncio la desarrolladora nipona mostró algunos videos de futuros juegos y demos técnicas, sobresaliendo entre ellas una escena en la que un Link y Ganon de feroz y realista aspecto luchaban entre sí. Con la esperanza puesta en este tipo de Zelda muchos de sus seguidores vieron como Miyamoto dio un giro de 360º al mostrar en la siguiente edición del Spaceworld un Zelda totalmente distinto, con gráficos cercanos a los dibujos animados y un aspecto más "infantil". Lo cierto es que aprovechando la técnica "cel-shading" en todo su esplendor, y a pesar del desencanto de muchos fans, a finales de 2002 "The Wind Maker" saltó a la palestra, y el resultado fue un juego espectacular que si por algo destacó fue por el estilo visual y su dirección artística tan cuestionados a priori.
Como novedades jugables destaca la novedosa capacidad de interactuar con el viento gracias a una batuta.

The Legend of Zelda: Four Swords Adeventures
2004 | **GC**

Tomando la apariencia y diseño gráfico del anterior Four Swords de GBA, permitía conectar hasta cuatro consolas portátiles para las partidas multijugador. Fue una de las pocas ocasiones en las que el cable de conexión entre GameCube y la portátil tuvo una utilidad real.
Tras varias modificaciones durante su desarrollo, el juego fue presentado como trilogía interconectada formada por los títulos "Hyrulean Adventure" (la aventura principal), "Shadow Battle" (una especie de deathmatch) y "Navy Trackers" (este último sólo disponible en la versión japonesa).
Tuvo una adaptación manga con el argumento basado en la historia de los juegos y los cuatro Link caracterizados con personalidades diferentes.

The Legend of Zelda: Twilight Princess
2006 | **GC y WII**

Tras la acogida irregular que supuso el lanzamiento de Wind Waker y su aspecto gráfico, Aonuma pidió a Miyamoto diseñar el nuevo Zelda con un aspecto gráfico distinto que desterrara el "cel-shading" de su antecesor, para acercarse más a este estilo realista que gran parte de los fans demandaban. Twilight Princess llegaría al final de la vida de GameCube y se lanzaría al mismo tiempo en Wii en una versión prácticamente idéntica salvo algunos cambios jugables (Link diestro, mazmorras inversas) para adaptarlo mejor al control con el wiimote. En la aventura nuestro héroe se transforma en un lobo y deberá recuperar las denominadas "lágrimas de luz" deambulando entre dos mundos paralelos al estilo "A link to the Past", acompañando a un misterioso personaje llamado Midna. Finalmente podrá recuperar su forma humana y tendrá que derrotar nuevamente a su enemigo mortal, Ganondorf, en uno de los mejores enfrentamientos que se recuerdan de la saga para lberar a los dos mundos de su negra amenaza.



The Legend of Zelda: Spirits Tracks
2009 | **NDS**

Secuela directa de "Phantom Hourglass", Nintendo volvió a utilizar la técnica "cel-shading" que tan bien resultaba en Nintendo DS. En esta ocasión Link contaba con la ayuda de una locomotora armada con un cañón para sus desplazamientos a lo largo del mapa. Contó con un edición de lujo que incluía en una caja metálica dos figuritas, de Link y Espectro.

2003-2010

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
1998 | **N64**

Desarrollado por EAD bajo la atenta dirección de Shigeru Miyamoto, Ocarina of Time se convirtió por derecho propio en una auténtica revolución en los juegos de aventuras. Tras años de desarrollo y diferentes cambios estéticos y jugables, el cartucho para N64 encandiló tanto a la prensa especializada como a los jugones, por su increíble puesta en escena, el apartado técnico en 3D superando todo lo visto hasta el momento en consolas, la historia y la inmersión que lograba en el jugador. Además sentó las bases en los controles y la jugabilidad que posteriormente adoptarían multitud de títulos
La historia, que sitúa los acontecimientos en un punto anterior a lo que vivimos en los juegos anteriores, nos enfrenta de nuevo a Ganon mientras tratamos de salvar a una princesa Zelda que esconde un nuevo secreto.
Más conversiones: GameCube, Nintendo iQue, Wii

Simplemente imprescindible, Ocarina of Time se ha convertido en todo un referente de los videojuegos.

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons y Oracle of Ages
2001 | **GBC**

Producto del diseñador Yoshiki Okamoto y la empresa Flagship (confundada por Nintendo, Capcom y Sega) que contó puntualmente con la ayuda de Miyamoto, en un principio la idea era crear seis nuevos títulos, todos para la Game Boy Color, aunque después derivó en una trilogía que permitía poder jugar a cada una de ellas de forma independiente mediante un sistema de contraseñas. Finalmente dada su complejidad se quedó en dos títulos que terminaron llamándose "Oracle of Seasons" y "Oracle of Ages". A pesar de estas idas y vueltas en su desarrollo, los cartuchos fueron un gran éxito comercial y tuvieron una gran aceptación por parte de la crítica. Aunque utilizan motores idénticos su modo de juego es diferente, centrándose Oracle of Ages en los rompecabezas y Seasons algo más en la acción.

The Legend of Zelda: Four Swords
2003 | **GBA**

Aún sin un Zelda propiamente dicho para la portátil de 32 bits de Nintendo, Four Swords vio la luz junto a una reedición de "A Link to the Past" de SNES en un mismo cartucho. Ambos desarrollados y adaptados por Flagship (subsidaria de Capcom), en este título fue novedosa por un lado la necesidad del multijugador con varias portátiles conectadas entre sí, y por el otro la inclusión de la "transferencia de logros", donde las mejoras conseguidas por el jugador en Four Swords podían utilizarse en "A Link to the Past".

The Legend of Zelda: The Minish Cap
2004 | **GBA**

Es la tercera entrega que utiliza la línea argumental de la leyenda de las cuatro espadas iniciada en Four Swords, y fue desarrollada también por Flagship bajo supervisión de Nintendo. En esta ocasión Link obtiene la capacidad de contraerse, hasta el tamaño de los "minish" (raza diminuta de Hyrule) gracias al poder que le otorga un gorro parlanchín. Nuestro héroe tendrá que vencer al infame mago Vaati y liberar a la princesa Zelda de un hechizo que la mantiene transformada en piedra.
La crítica del momento le echó en cara sobre todo la corta duración de la aventura y la facilidad de llegar hasta el final, aunque en contraposición "The Minish Cap" mantiene la esencia de la saga y presenta unos gráficos coloristas y muy detallados.



Las adorables cajas horizontales de GBA en Japón. En Europa nos conformamos con el continuismo del packaging de la GameBoy original.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
2007 | **NDS**

Phantom Hourglass, aprovecha algunas de las cualidades de DS, permitiendo dibujar elementos como el reloj de arena para acceder a ciertos escenarios del juego, o la posibilidad de utilizar la pantalla táctil para dirigir el lanzamiento de un boomerang.
Es una secuela directa de los sucesos de "The Wind Maker" y vuelve a recurrir a la técnica "cel-shading".
Poseía además un modo multijugador en modo duelo.







FATAL FURY NeoGeo (SNK) **1991**

Capcom “rompió” literalmente el mercado de las recreativas con su Street Fighter, y SNK no quiso quedarse atrás. Fatal Fury vino a cubrir el hueco de los arcade para la desarrolladora de Osaka proponiendo un estilo muy similar al juego de Ryu y compañía pero dotándole de su propio estilo, como el doble plano de combate o el paso del día a la noche según el round. **Geese Howard** era el jefe final de esa primera entrega, un tipo duro que se había encargado años antes del padre de los protagonistas y que organizaba un torneo de artes marciales para comprobar si habría alguien más fuerte que él. Y a fe que era complicado quitárselo de encima. Aparentemente imposible de vencer, y tras sudar chorros de sangre en los combates contra sus lugartenientes, Geese es famoso por hacer las trampas más sucias y ruines de los one vs one. Acabar con él era cuestión de no fallar determinados golpes especiales y tener algo de suerte. Sin embargo, su arrebatadora personalidad y turbulento pasado nos hace volver una y otra vez a él. No aprendemos…

Shoot the core!

Ha pasado ya un tiempo desde que os presentamos la primera parte de nuestro reportaje dedicado a uno de los géneros más representativos de los videojuegos y que desgraciadamente ha perdido bastante fuelle en las nuevas generaciones de sistemas.

Afortunadamente, para paliar en cierta parte el desolador panorama de los shooters, las plataformas de descarga digitales se han puesto al servicio de los aficionados a los matamarcianos con nuevos títulos, remakes o emulaciones directas de esos grandísimos títulos que tanto nos divirtieron en los 80 y 90, de modo que en RetroManiac nos propusimos hacer un repaso a todos los juegos de este tipo disponibles en XLA, PSN Wiiware y Consola Virtual, con el fin de que no se te escapara ninguno y pudieras seguir disfrutando de algunos de los juegos más divertidos y abrasivos del panorama consolero.
Con nuevos títulos asomando ya en el horizonte, como el enorme e intemporal **Radiant Silvergun** de Treasure que llegará el año que viene por obra y gracia de la desarrolladora japonesa y Microsoft para su Xbox 360, el panorama se presenta algo más alentador, y aunque Japón sigue siendo el buque insignia de estos títulos, y el mercado se satura con los denominados "maniac-shooters" (de los que no somos excesivamente partidarios), la distribución digital ayuda a que todo el mundo tenga acceso a esos juegos que hace unos años eran muy complicados de obtener mediante vías como la importación o la compra en el extranjero directamente.

Volvamos al presente y démonos una vuelta por esos juegos que se quedaron en el tintero hace unos meses. Abrocharos el cinturón de la nave espacial, poned en marcha los motores y preparaos, un nuevo y malvado imperio invasor os está esperando ahí fuera…

SNK y SEGA, dos pesos pesados que proponen variedad

Si de algo podía presumir la consola/placa de SNK, Neo·Geo, era de la espectacularidad de sus juegos arcade. Quizás excesivamente inclinada hacia el 'one vs one', no es menos cierto que a lo largo de su corta biblioteca nos podemos encontrar con algunos matamarcianos más que interesantes como Last Resort, Pulstar, el imposible Viewpoint o en menor medida **Ironclad**. El título, programado por Saurus originalmente en 1996 para NeoGeo CD, no es el mejor representante de los shooters, pero sigue siendo un juego difícil, divertido y con una jugabilidad clásica. Quizás sus gráficos desentonen (ya lo hacían en el momento de su lanzamiento), debido a los típicos renders de Saurus, de colores chillones e irregularmente definidos, pero las animaciones, la banda sonora rockera y la precisa jugabilidad directa lo elevan un



Space Harrier -Master System- (VC)



Space Harrier -Arcade- (VC)



Zaxxon (VC)

puntillo por encima de la media por lo que no deja de ser una buena elección si te gusta el género y quieres probar uno de los títulos más raros aparecidos para NeoGeo. Ojalá veamos más títulos de la compañía de Osaka teniendo ya en cuenta que sus recopilatorios en formato físico no acaban de tener todo el éxito que podría esperarse. Siguiendo con la Consola Virtual de Wii, nos encontramos con un clasicazo en toda regla. **Zaxxon**, el revolucionario matamarcianos de Sega que "jugaba" diabólicamente con las alturas, está disponible en la inmejorable versión de máquinas recreativas. Difícil como él sólo, el arcade de la compañía del erizo destacaba por sus gráficos isométricos y la profundidad del plano de juego. No es muy recomendable si no te enamoraste de él jugando al original (o alguno de sus conversiones), aunque sorprende hoy en día que un juego tan avanzado apareciese



Ironclad (VC)

Un "extraño" entre tanto clásico: La verdad es que este Ironclad no deja de ser una curiosidad por su rareza y origen. Ojalá podamos disfrutar más títulos así en las plataformas de descarga.

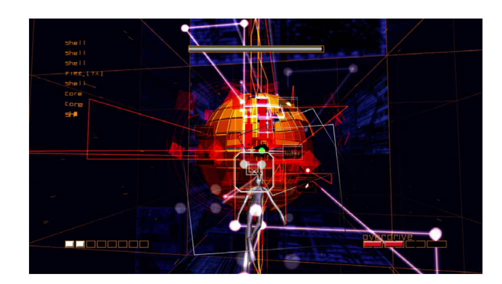


Galaxy Force II (VC)



Galaxy Force II (VC)

en 1982. Por otro lado Sega también puso a disposición de sus seguidores el famoso **Space Harrier,** y además en varias versiones a escoger. La original para arcade (la mejor en nuestra opinión), su conversión para Master System, curiosa para los nostálgicos de la 8 bits, y la segunda parte aparecida en Megadrive, que lleva pululando en la tienda virtual de Nintendo desde hace ya casi cuatro años. De semejante concepto nos topamos con otro clásico de Sega. **Galaxy Force II** para Megadrive seguía la estela de After Burner o el propio Space Harrier, para colocarnos a los mandos de una nave espacial que recorría los escenarios en tercera persona de forma vertiginosa. Sin ser el mejor trabajo arcade de Sega (quien puede olvidar esos pedazos de muebles que se curraban), Galaxy Force se deja jugar y técnicamente está a la altura de lo que puede esperarse de un cartucho de Megadrive



En perfecta sincronía: Lo mejor de REZ son sus gráficos "deconstruidos", fríos y originales, al tiempo que se encuentran en perfecta sintonía con la banda sonora del título. ESPECTACULAR.



Rez HD (XLA)

programado por la propia Sega.
Al pegar un salto temporal podremos disfrutar de la obra maestra de Tetsuya Mizuguchi, que vivió una segunda juventud tras su veloz paso en Dreamcast y PlayStation 2. **Rez HD** para XLA es una adaptación a los formatos de alta resolución actuales que pone de manifiesto el preciosismo y excéntrico diseño del shooter sobre raíles del genio japonés. No es que allá por 2001, cuando se lanzó originalmente para Dreamcast, no destacara sobre el resto de la producción artística en videojuegos, más bien al contrario, pero es que en gloriosos 1080p la perfecta conjunción de gráficos, música y jugabilidad (la sinestesia que decía Mizuguchi) luce mejor que nunca y además es una oportunidad perfecta para que todos aquellos que se lo perdieron en su momento puedan recuperarlo. Recientemente SEGA también se encargó de trasladar su particular revisión de su clásico arcade con aviones de combate, **After Burner Climax**. La recreativa, lanzada originalmente en 2006 para la placa Lindbergh, contó con una conversión 100% fiel en XLA y PSN que además incluía nuevos modos de juego para hacer que la experiencia de juego fuera más amplia y duradera. En RetroManiac ya analizamos el título en nuestro número 1.



Detana!! Twin Bee (VC)



After Burner CLimax (XLA, PSN)

A vueltas con NEC y los shooters

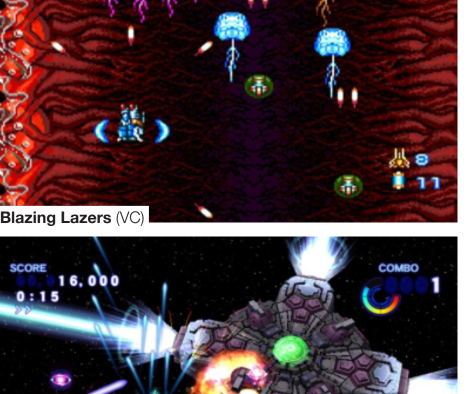
Ya sabemos que PC-Engine (Turbo Grafx) se convirtió en una experta en el manejo de los shooters y dimos buena cuenta de ello en la primera entrega del reportaje, pero aquello no era todo, ni mucho menos. En una onda desenfadada y divertida, podemos encontrarnos con **Detana!! Twin Bee**, una fantástica conversión del original arcade de Konami para PC-Engine que mantiene el estilo humorístico, la jugabilidad y los excelentes gráficos del arcade prácticamente sin despeinarse. Por el momento no existe ningún otro Twin Bee clásico emulado o versionado en las consolas actuales, así que si eres de los que no pueden vivir sin los fantásticos Twinbee y Winbee en tu consola, no deberías dejar escapar esta oportunidad.
También desde la consola de NEC podremos encontrarnos otros de sus matamarcianos más representativos y originales. **Air Zonk** y **Super Air Zonk**, o lo que es lo mismo, la transformación del bueno de Pc-Kid (o un clon cibernético a su imagen y semejanza, no lo tenemos claro), en una nave espacial que se enfrenta a sus enemigos de siempre (incluido el malvado King Drool), y que sigue la estela de clásicos ya instaurados como Parodius de Konami. Su segunda parte lanzada para Turbo Duo, presentaba mejores gráficos y una banda sonora espectacular en la línea de la consola japonesa, no en vano la desarrolladora de ambos títulos fue la excelsa Red (Gate of Thunder). Si buscas un título perfecto en lo jugable y de rápida respuesta no lo dudes, de lo mejor que puedes encontrar actualmente.
Blazing Lazers por el contrario es un título algo más antiguo. Programado por Hudson Soft y Compile para Pc-Engine, este shooter se basa en la película japonesa de imagen real sobre mechas, Gunhed. A pesar de que su diseño hoy en día nos puede parecer vetusto, los gráficos siguen luciendo bastante bien, sorprendiendo la velocidad endiablada (iensamblador "powah"!), la música, bastante cañera, y la longitud de las fases, que suelen superar los siete u ocho minutos de juego perfectamente. Recuerda bastante a la saga Star Soldier de la propia Hudson y se puede encontrar en el catálogo de la consola virtual de Wii y para la PSN japonesa. En la entrega anterior del reportaje ya hablamos de Soldier Blade, así que en esta ocasión mencionaremos a **Super Star Soldier** y **Final Soldier,** los otros representantes de la saga lanzados para consola de NEC. Básicamente siguen el mismo patrón que el original para NES, aunque en Final Soldier Hudson decidió modificar el sistema de armamento, obligando al jugador a escoger sus armas de entre las disponibles antes de comenzar los niveles en vez de recogerlas mediante ítems en el propio transcurso del juego. Por lo demás siguen siendo una delicia de shoot'em up verticales que se pueden codear perfectamente con los grandes del género, salvando las distancias técnicas por supuesto. No podemos olvidar **Star Parodier** para Turbo Duo, o lo que es lo mismo, la particular visión de Hudson de su propia obra a imagen y semejanza de los Parodius de Konami que se reían de su vaca sagrada, Gradius. En Star Parodier podemos manejar al mítico Bomberman, una consola PC-Engine voladora o una nave similar a las de la serie Star Soldier para enfrentarnos a divertidos enemigos del universo NEC y Hudson. No os dejéis engañar por su aspecto infantil de dibujo animado. Star Parodier guarda una jugabilidad extrema y los últimos niveles son complicados de superar, como suele ocurrir con los títulos de este par de desarrolladoras. Además incluye los típicos modos "time attack" de 3 o 5 minutos (también conocidos como 'caravan') que ya son marca de la casa. Hace algo más de un par de años, y aprovechando además la fama que alcanzó la serie (Hudson la continuó con Super Star Soldier: Vanishing Earth o el remake de la primera entrega aparecida en 2003 para GameCube y PlayStation 2, y en 2005 para PSP) e inaugurando prácticamente el servicio WiiWare de Nintendo, Hudson lanzó **Star Soldier R**, una suerte de matamarcianos vertical que seguía el mismo esquema de siempre de la saga pero que únicamente se centra en los modos



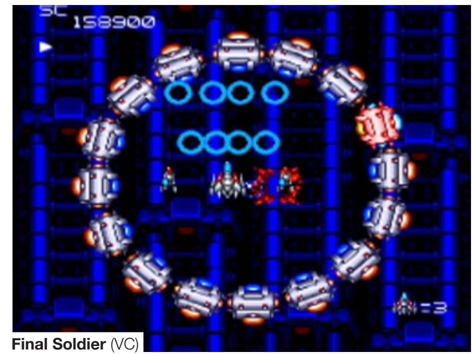
Air Zonk (VC)



Super Air Zonk (VC)



Blazing Lazers (VC)



Final Soldier (VC)

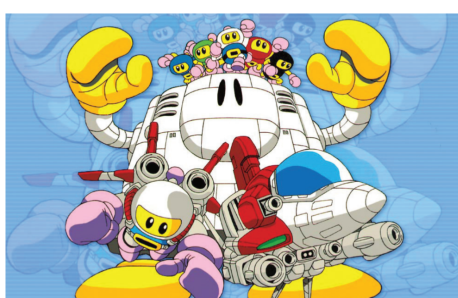


Star Soldier R (Wiiware)

Final Soldier (VC)



Star Parodier (VC)



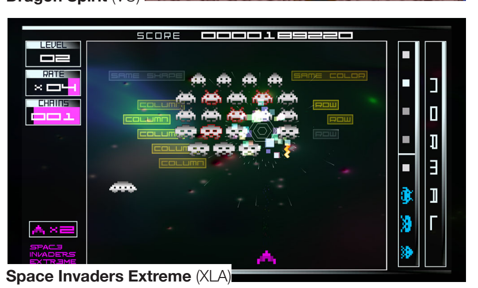
¡El universo NEC en un shooter! Nos encantan esta especie de Spin-offs, y Star Parodier es todo un paraíso para los amantes de Hudson, NEC y todo lo que les rodea.



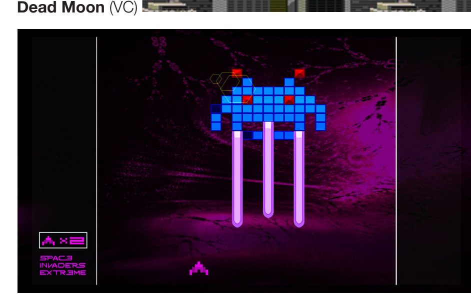
Dragon Spirit (VC)



Dead Moon (VC)

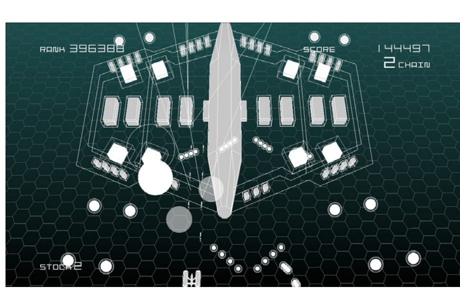


Space Invaders Extreme (XLA)





Space Invaders Infinity Gene (XLA, PSN)



time attack, sin incluir el paso progresivo de niveles, defraudando de este modo a muchos seguidores de la serie o de los shooters en general. Soldier R mezcla los gráficos 3D y 2D de forma eficaz aunque sin alardes técnicos, sigue siendo muy manejable y divertido, pero su precio y corta durabilidad le relegan a un último puesto de entre todas las opciones de la saga. Sólo para auténticos "destroza-records" o fanáticos de la saga.

Retomamos PC-Engine. **Dragon Spirit**, un genial shooter vertical que apareció por primera vez en recreativas bajo la placa Namco System 1, y que se caracterizó por su dificultad debido al enorme tamaño del sprite protagonista, y longitud (9 niveles con sus respectivos bosses). En él encarnaremos a un dragón que podía llegar a tener hasta 3 cabezas gracias a los power-ups que vamos recogiendo. Sobrevivir en las últimas fases era harto complicado. En la Consola Virtual de Wii tenemos disponible la versión para Turbo Grafx, una de las mejores que existen, y en la Virtual Console japonesa Namco puso a disposición de los afortunados nipones la versión arcade intacta. Por último dejamos a **Dead Moon**, un shooter horizontal de Natsume que pasó sin pena ni gloria en su momento y al que no le han sentado demasiado bien los casi 20 años que han pasado desde su nacimiento. Gráficos y diseños arcaicos y jefes finales de fase poco inspirados son sus "mejores" cartas de presentación. Bastante prescindible.

Todavía más clásicos donde escoger

El bueno de **Galaga**, el atemporal "marcianitos" de Namco, ya nos visitó en la entrega anterior del reportaje gracias a la versión original para arcade disponible en el bazar de Xbox 360 y su particular reinterpretación moderna en Galaga Legions. Sin embargo, si fuistes de los que disfrutó en su momento con el cartucho para NES, en la consola virtual de Wii también tienes disponible esta versión por algo menos de dinero. Es más, si sobrepasas de la treintena te alegrará saber que también en XLA dispones de **Space Invaders Extreme**, una puesta al día del abuelo de los matamarcianos de Taito programado por Backbone Entertainment en 2009 a partir de las versiones originales de PSP y DS, y que cuenta con un generador de fondos hipnóticos y surrealistas programado por el ecléctico Jeff Minter. Extreme se caracteriza por su acción frenética en los niveles más avanzados, la banda sonora electrónica que le sienta como un guante al sistema de juego y los gráficos y su diseño, muy retro pero repletos de efectos especiales y luces de neón que se ajustan perfectamente a la concepción artística de este "remake". No podíamos olvidarnos de **Space Invaders Infinity Gene**, un título que se puso a la venta el año pasado en iPhone y que hace unas semanas ha hecho lo propio en XLA y PSN con mejores gráficos y el aumento lógico

¡Galaga hasta en la sopa!: El clásico de Namco ha visitado millones de recopilatorios, ha sido emulado hasta la saciedad y se ha modernizado en el presente, pero sigue tan atemporal como siempre.



Galaga (VC)

en la resolución de pantalla. Infinity Gene formó parte de los fastos celebrados por el 30 aniversario de la saga, cuenta con música de Zuntata (Darius) e introduce una nueva mecánica en el clásico desarrollo del juego de Taito, otorgando mejoras en el armamento y naves gracias a la adquisición de una especie de ADN de los enemigos caídos. Sin duda una de las mejores versiones que pueden encontrarse de este clásico y que además no emborrona la mecánica original.

Algo más reciente en el tiempo es **Forgotten Worlds**, un notable representante de las recreativas obra de Capcom para su placa CPS1, que se caracteriza por su control dual y buenos gráficos, sobre todo para la época. En la Consola Virtual podemos comprar la versión Megadrive, muy parecida al arcade original aunque substituyendo el control analógico por pulsaciones de los botones del mando. Aún con todo se trata de una versión muy fiel al original.

Por último una curiosidad, unos de esos títulos que originalmente jamás salieron de Japón pero que gracias a la Consola Virtual de Wii podemos disfrutar actualmente en la consola de Nintendo. **Gley Lancer,** un shooter horizontal de NCS (Gynoug) que no deja de ser un matamarcianos algo genérico y poco original, pero tampoco es menos cierto que se deja jugar perfectamente y contiene un buen número de opciones y armamento diferente. Quedará bajo la sombra de los pesos pesados de este tipo como el enorme Gate of Thunder o el no menos atrayente Lords of Thunders (Turbo Duo), pero se mantiene en la parte media de la tabla sin problemas.

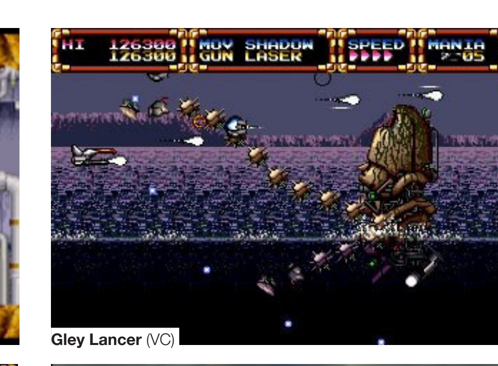
La puesta al día de Nintendo

En 1993 Nintendo sorprendió a propios y extraños con un excelente shooter "sobre raíles" en tercera persona, de gran factura técnica y extremadamente divertido. Starfox (Starwing en tierras europeas) para Super Nintendo utilizaba por primera vez el tan cacareado chip Super FX en las tareas de apoyo para la generación de los gráficos poligonales de los que hacía gala. Una historia atrayente y la personalidad de los personajes contribuyeron a que el esfuerzo conjunto de Argonaut y Nintendo obtuviera sus frutos con buenas críticas y ventas. Aunque en la consola virtual no podamos disfrutar aún de este juego de la 16 bits, si que disponemos de su secuela en Nintendo 64, StarFox 64: **Lylat Wars** por estos lares. El cartucho para 64 bits inauguró además el Rumble Pack, un dispositivo que al conectarse al mando de la consola añadía vibración a los juegos. Desgraciadamente en su conversión para la Virtual Console Nintendo sorprendentemente no ha incluido esta característica, lo que no es impedimento para que siga siendo una de las mejores compras que puede realizarse en la tienda virtual de Wii. Lylat Wars mejora y expande el universo de la primera parte gracias a la inmersión en la historia de la que hace gala, gráficos detallados, variedad de escenarios y diferentes caminos a elegir para llegar al final. Sin duda uno de los mejores títulos del catálogo de Nintendo 64.

Títulos modernos y la sombra alargada de Asteroids

Dejamos para el final a esos títulos actuales que suelen mezclar hábilmente gráficos de última generación con mecánicas clásicas de toda la vida. **Protöthea** (Wiiware) es una de esas extrañas decisiones que de vez en cuando toma Ubisoft en sus lanzamientos.

Forgotten Worlds (VC)



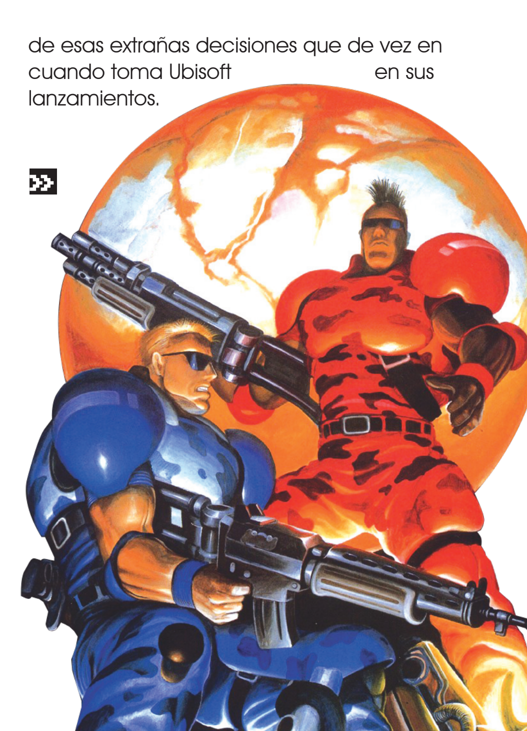
Gley Lancer (VC)

Gley Lancer (VC)



El retorno de Fox y cía. Nintendo no suele defraudar, y aunque los shooters (en este caso sobre raíles en 1ª o 3ª persona) no son su género predilecto, hay que reconocer que StarFox 64 se ha convertido en uno de los mejores juegos de este tipo de la historia. "Do a barrel roll!"

Protöthea (Wiiware)




Aces of the Galaxy (XLA)


Reminiscencias de otros clásicos. Aces of the Galaxy apela al buen hacer de juegos anteriores como el mismísimo Starfox de Nintendo. ¿El resultado? Bastante notable...

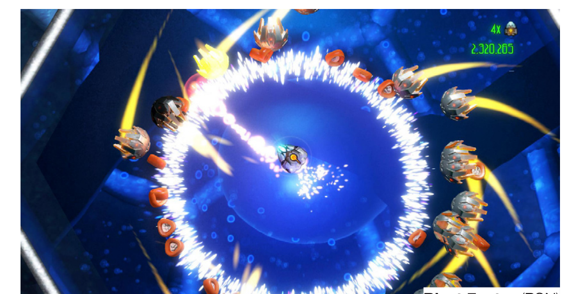


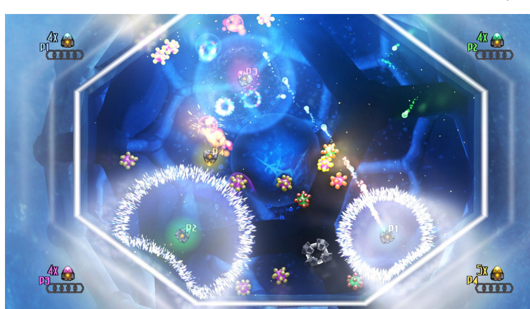
Astro Tripper (PSN)





Concebido originalmente para PC en 2005 y obra de un grupo de desarrollo independiente, el título bebe de clásicos ya instaurados como Geometry Wars, pero se deja en el camino la espectacularidad y acción sin paliativos de los que deben hacer gala este tipo de juegos. Anodino y sin gracia es uno de esos títulos que puedes dejar pasar sin remordimientos. **Aces of the Galaxy** (XLA) en cambio es una buena opción. En la línea de Starglider o StarFox, el juego de Sierra se mantiene como uno de los mejores shooters en tercera persona que podrás encontrar en XLA a pesar de los más de dos años transcurridos desde su lanzamiento. Es divertido y bastante intenso haciendo gala de un aspecto técnico trabajado y en ocasiones espectacular. Lo único negativo es lo rápido que se acaba tras sorprenderte una y otra vez en los diferentes niveles de los que consta. **Astro Tripper** (PSN) es obra del afamado estudio PomPom Games, un shump de vista cenital secuela del sorprendente Star Tripper que programó el mismo equipo en 2001 para PC. **Ion Assault** (XLA) por su parte es una nueva revisión del clásico Asteroids. No es un título muy sorprendente ni tampoco mejora en exceso la jugabilidad del original, pero aprovecha el tirón que supuso Geometry Wars para apuntarse al carro de los shooters direccionales, subir hasta los 1080p e imponer gráficos repletos de luces y colores que contribuyen a la sensación de acoso y caos típica de estos juegos. **Blast Factor** (PSN) es otro título algo mediocre del mismo tipo y programado internamente por la propia Sony para PS3. La originalidad radica en que la nave que manejamos es un ingenio microscópico que debe abrirse camino en un organismo enfermo destruyendo las células infectadas que se vaya encontrando mediante el arma adecuada. Poco después de su salida entre 2006 y 2007, apareció una descarga adicional que dotaba al programa de un modo multijugador, nuevos enemigos y la posibilidad de practicar antes de enfrentarnos a los enemigos de verdad. **Everyday Shooter** (PSN), fue programado y diseñado íntegramente por el desarrollador independiente Jonathan Mak. Incluso se encargó personalmente de grabar e implementar los simples de guitarra y sonidos de los que hace gala el juego. Su título fue uno los programas más admirados en el IGF de 2007 por lo que Sony decidió realizar la conversión para PSN ese mismo año en norteamérica. **PowerUp Forever** (XLA, PSN) sigue la misma tradición de Asteroids o Robotron, aunque en esta ocasión nos pone a los mandos de una nave que se encuentra inmersa en una especie de espacio constituido de fluidos más o menos sólidos. Para enfrentarnos a los jefes finales y obtener nuevas armas deberemos eliminar primero el mayor número de enemigos que vemos pululando en esta suerte de caldo de cultivo. Al subir de nivel veremos como nuestra nave se hace más grande, como aparecen nuevos enemigos que anteriormente estaban en el fondo de la pantalla y como otros se convierten en minúsculos bichos que ya no representan apenas una amenaza. Aunque la puesta en escena es original y estos detalles le otorgan cierta diferenciación con respecto a otros títulos, PowerUp no destaca en exceso sobre el resto de clones disponibles en las plataformas de descarga y por otro lado su desarrollo llega a hacerse algo repetitivo e incluso aburrido tras algunas horas de juego.

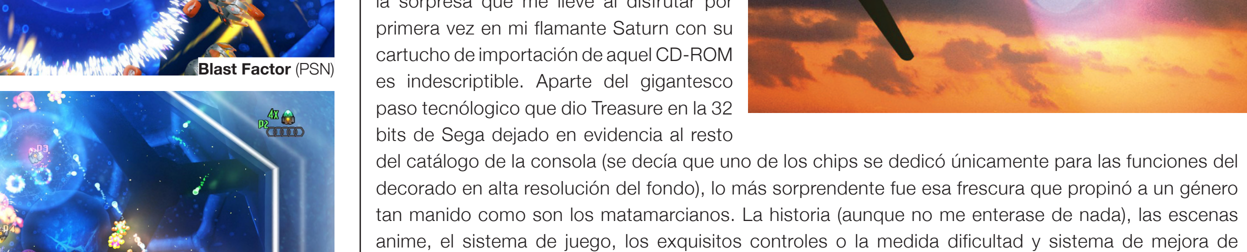

Blast Factor (PSN)

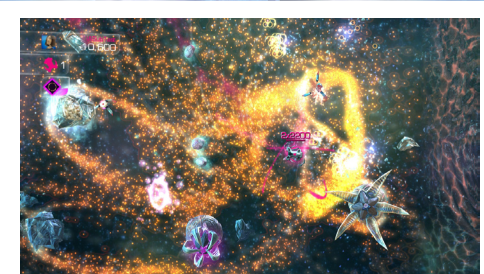




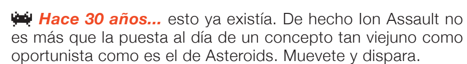
Uno de los mejores shooters de la historia

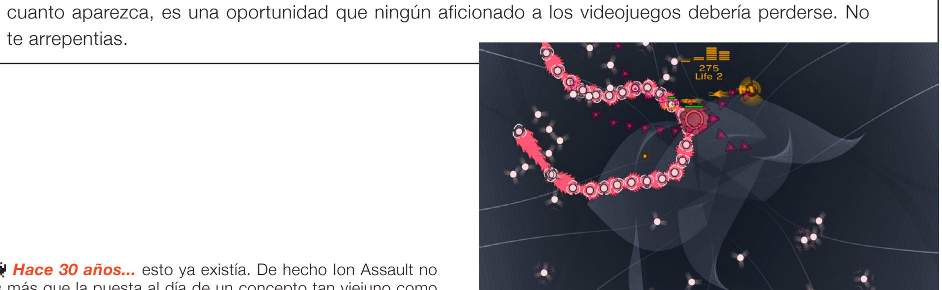
Que Radiant Silvergun rompiera moldes allá por 1998 es sabido por muchos, pero la sorpresa que me llevé al disfrutar por primera vez en mi flamante Saturn con su cartucho de importación de aquel CD-ROM es indescriptible. Aparte del gigantesco paso tecnólogico que dio Treasure en la 32 bits de Sega dejado en evidencia al resto del catálogo de la consola (se decía que uno de los chips se dedicó únicamente para las funciones del decorado en alta resolución del fondo), lo más sorprendente fue esa frescura que propinó a un género tan manido como son los matamarcianos. La historia (aunque no me enterase de nada), las escenas anime, el sistema de juego, los exquisitos controles o la medida dificultad y sistema de mejora de las naves, son producto de intensas puestas en común de los desarrolladores y de un conocimiento profundo de los videojuegos, de testear hasta la extenuación el juego, y de disfrutar haciéndolo en definitiva. Por fin Treasure ha dado el paso, y al igual que ocurriera con Ikaruga, ha confirmado la salida el año que viene de Radiant Silvergun para XLA. Si no lo pudiste disfrutar en su momento hazlo en cuanto aparezca, es una oportunidad que ningún aficionado a los videojuegos debería perderse. No te arrepentias.



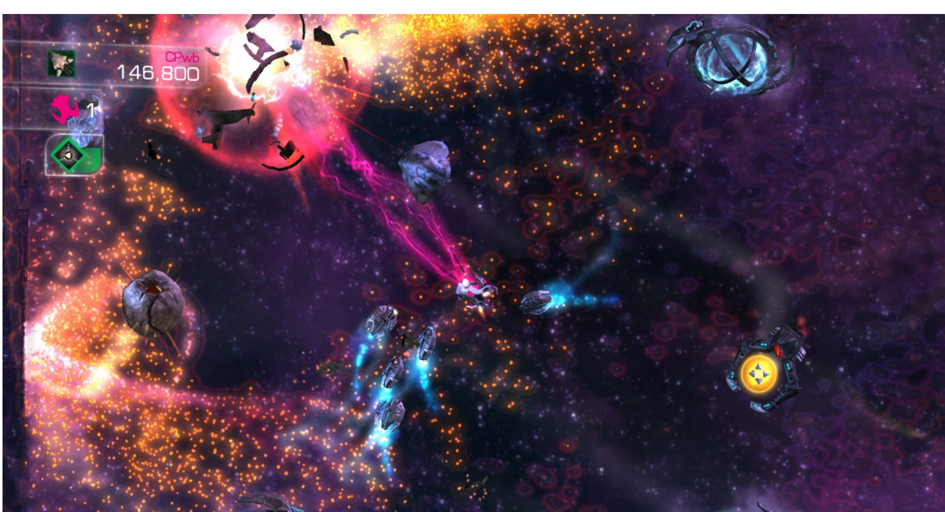





Hace 30 años... esto ya existía. De hecho Ion Assault no es más que la puesta al día de un concepto tan viejuno como oportunista como es el de Asteroids. Muevete y dispara.


Everyday Shooter (PSN)




Ion Assault (PSN)


PowerUp Forever (XLA)

Game Over!

Llegamos al final de esta entrega y de nuestro repaso particular por esos shooters que tanto nos gustan. No son todos los que podrás encontrar pero si su mayor parte. Bosses final de nivel, power-ups, espacios siderales y criaturas de todo tipo nos han acompañado en nuestro viaje. Nuevos planteamientos, emulaciones, conversiones o adaptaciones al estilo gráfico actual son la tónica de estos títulos para plataformas de descarga. Nos encantaría que el género tuviera una mayor representación en la generación actual de consolas, y aunque todavía aparecen algunos lanzamientos en formato físico, sobre todo en Japón, no es menos cierto que el género ha quedado relegado a la distribución digital. Al menos podemos consolarnos que su frenética jugabilidad, abrasiva dificultad y planteamientos directos aún no han caído en el olvido, y siguen ahí, contribuyendo a que recordemos viejos tiempos y que disfrutemos como enanos a los mandos de nuestra consola favorita. ¡Larga vida al 'shump'!

insertcoin



Batman Return of the Joker

El Joker se rie de nosotros: Y lo hará una y otra vez si no espabilamos. Return of the Joker no es un juego fácil, y aunque el título te pide marcha lo mejor que puedes hacer en las primeras partidas es respirar y tomártelo con calma. Sólo cuando te conozcas los niveles al dedillo podrás comenzar a realizar virguerias con el señor de la noche.



SISTEMA: Gameboy
AÑO: 1992
GÉNERO: Acción
PROGRAMACIÓN: Sunsoft
PUNTUACIÓN: ****

Hubo un tiempo en que los juegos de acción eran directos y cortos. Sin hacer excesivos aspavientos, cogiendo una pizca de los plataformas y otro poco de los beat'em ups puros, compañías como Konami, Tecmo o la propia Sunsoft, ofrecían las mejores versiones de si mismas con títulos como este Batman: Return of the Joker para GameBoy.

Muchos de vosotros recordaréis el cartucho que la desarrolladora nipona programó para NES y que armó bastante revuelo en su momento. Auténticas notazas en las revistas del sector, y seguidores acérrimos (y no tanto) del caballero de la noche, no paraban de ratificar las virtudes prácticamente atómicas de este Batman. Para ser sinceros a mí nunca me convencieron por completo, y sin dejar de ser un notable juego, siempre me quedaré con el algo más desconocido cartuchito para GameBoy. Mismo nombre y desarrolladora, pero diferente concepto. Tras aquella versión en miniatura del primer Batman en GameBoy y adaptado a las dimensiones de la pequeña pantalla del ladrillo de Nintendo, de la cruceta de control y sus grandes botones morados, jugar a Return of the Joker es toda una satisfacción aunque hayan pasado ya casi 20 añazos (se dice pronto) desde su lanzamiento.

Lo primero que llamó la atención fueron sus gráficos, muy detallados tanto en los sprites como en los decorados, y dotados de una animación que dejaba en pañales todo lo visto hasta ese momento en la portátil de Nintendo (y que provocaban alguna ralentización). Batman en particular poseía unos frames de animación cuando cambia de dirección al caminar que un servidor provocaba continuamente para disfrutar con las ondulaciones de su pixelada capa en la amarillenta pantalla. Además, los programadores se dieron el gustazo de incluir algunos efectos técnicos de calidad como el que ocurre al finalizar los niveles o en el momento en que se inundan las alcantarillas. La banda sonora tampoco se quedó atrás, y es de lejos, la mejor que han escuchado mis oídos en GameBoy. Es uno de esos momentos en los que se hace necesario utilizar los cascos para disfrutar del "stereo" en todo su esplendor. Lástima que sólo fueran 5 los niveles de este Batman y que lo bueno siempre parece acabar antes, pero sus pegadizas melodías y calidad en los samples justificarían por si solos la adquisición del juego.

Con todo, si a unos buenos aspectos técnicos no le acompañan una jugabilidad medida y unos controles precisos el conjunto global no estaría a la altura, y aunque la dificultad es alta y cuesta algo hacerse con el control, una vez dominemos el arte del salto, el gancho y el salto de pared en pared, no nos quedará mucho para sentirnos como un auténtico murciélago.





STREET FIGHTER Arcade (Capcom) **1987-2010**

Seguramente sea el juego de lucha más famoso y mejor valorado de toda la historia de los videojuegos. La obra de Capcom ha impuesto normas y que a la postre han seguido multitud de títulos siguiendo su estela. Sin embargo es difícil acercarse a los maestros de la jugabilidad tanto en la programación de un juego como en su diseño, y si por algo se caracteriza también la saga Street Fighter es por el cuidado arte y concepción de sus personajes. Artistas de renombre como Akiman, Nishimura Kinu, Daichan o Shinkiro (famoso por sus personajes para SNK) han contribuido con sus espectaculares ilustraciones y buen hacer en que la serie luzca en cualquiera de sus entregas, desde aquella lejana portada americana para el cartucho de Super Nintendo, hasta los espectaculares chorros de tinta en Street Fighter IV.

Reviews



81
NBA Jam
Necesitábamos nuestra dosis de arcade y baloncesto y por fin ha llegado. ¿Mereció la pena la larga espera?



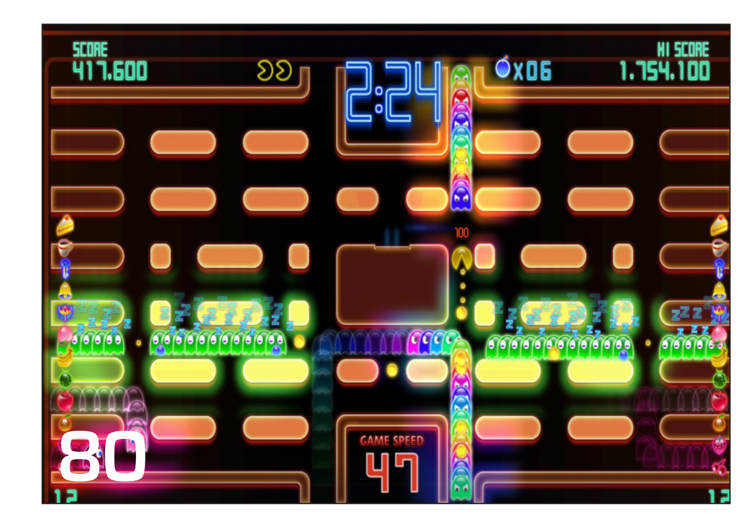
68
Sonic 4. Episode 1

Rápidas plataformas: Quizás no haya sido todo lo que el fan de Sonic esperaba, pero hay que reconocer que esta primera entrega ha sabido resolver muchos de los problemas que arrastraban los juegos anteriores de Sonic. Esperamos que sólo haya cabida para le mejora.

LOADING No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. Avalon (18), Maziacs (22), Metal Gear (28)...







Fatal Fury 3. En RetroManiac tenemos una especial predilección por esta entrega de la saga de SNK. Considerada como antecesora de lo que nos esperaba en los excelentes 'Real Bout' ya está disponible en la Consola Virtual.



Novedades para todos los gustos

Avalancha de títulos inundan las tiendas virtuales



Había un tiempo en que las conversiones desde las máquinas arcade hacia los sistemas domésticos como las videoconsolas eran recibidas con total algarabía, y Midway/Acclaim era una combinación con cierta garantías para los que buscaban diversión inmediata.

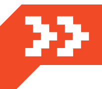
En la actualidad el paso de arcades a sistemas domésticos se pueden contar con los dedos de la mano, y aunque haberlos haylos (sobre todo gracias al empuje nipón a pesar de las últimas noticias negativas con respecto a los salones recreativos), no deja de ser agradable como después de un buen puñado de años se rescatan franquicias como este NBA Jam para Wii, Xbox 360 y PS3. No venderá consolas, pero es sin duda una grandísima opción si quieres pasártelo en grande sin excesivas complicaciones con unos amigos. No sólo rescatamos del olvido la serie de basket, ahí están (ya era hora) el cuarto episodio de Sonic, ahora sí, en dos maravillosas dimensiones y herencia directa de todo el trabajo realizado en 16 bits por parte de Sega, el genial Pac-Man CE DX, una revisión simplemente exquisita de un concepto tan sencillo como es el del juego de Namco, o el propio Super Mario All-Stars, la propuesta de Nintendo para celebrar el 25 aniversario de nuestro fontanero preferido. Como novedad además en este número de RetroManiac incorporamos un par de análisis de juegos actuales para máquinas antiguas. En primer lugar 1000 Kung-Fu Maniacs! de Commodore 64, y en segundo un tremendísimo plataformas de acción desarrollado por los españoles Relevo Videogames para MSX y Spectrum que es simple y llanamente diversión retro en estado puro. Invasion of the Zombie Monsters os sorprenderá por su calidad técnica y jugable. No dejéis de echarles un vistazo. Sin embargo no todo iban a ser vistas al pasado. En este número analizamos también un par de juegazos que no deberían faltar en vuestra biblioteca. Super Meat Boy, o lo que es lo mismo, las plataformas más exigentes en este año y del que esperamos también una versión para Wii, y Limbo, la original propuesta de unos daneses con mucha marcha. Dejamos para el final Robox, otra propuesta con sabor español que encontraréis disponible en Wiiware y que bebe de clasicazos como Metroid para plantearnos esta aventura compleja y bastante larga.

El coste de las plataformas virtuales. ¿Microsoft points? ¿Wiipuntos? Cuando quieres comprar algo en el bazar de Xbox 360 o en la tienda de Wii, lo haces mediante "moneda virutal", así que en retro MANIAC te explicamos su equivalencia con la pasta "terrenal", que es la que de verdad cuenta:

100 Microsoft points (XLA) = 1,2€
100 Nintendo points (CV/Wiiware) = 1€
1€ (PSN) = mmmmm...

XLA: Xbox Live Arcade | **CV:** Consola Virtual | **PSN:** PlayStation Network





Sonic The Hedgehog 4 Episode I

El erizo azul de SEGA vuelve con mucha fuerza

información

sistema: XLA, PSN, Wiiware, iPhone
origen: Japón
publica: Sega
desarrolla: Dimps, Sonic Team
lanzamiento: 7 de octubre de 2010
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: 15€

más

Sonic 4 ha aparecido en un principio para las tres plataformas descargables de consola y para sistemas iOS (iPhone). Las diferencias entre las diferentes versiones son prácticamente imperceptibles si exceptuamos las evidentes diferencias en la resolución entre PS3 y Xbox 360 (1080p como máximo) y Wii (480p), y algunos cambios menores en la entrega para iPhone como los controles o determinados tramos de algunos niveles. Sin embargo también es justo comentar que la causa del retraso del lanzamiento del juego desde verano de 2010 hasta ahora se ha debido precisamente a esta última versión y a los cambios que se han ido realizando durante su desarrollo en pos de obtener el mejor resultado final.

No recordábamos el último Sonic que realmente nos encandiló. Las entregas para Dreamcast eran un pastiche, en la siguiente generación las pruebas de Sega con su mascota por poco acaban con él, y en esta generación los intentos han sido cuanto menos infructuosos por el empeño demostrado en introducir elementos que no casan bien con la fórmula Sonic.

Parece que la desarrolladora japonesa perdió el tren, ese mismo que Nintendo parece llevar hacia delante a las mil maravillas, adaptando a sus personajes y fórmulas a la actualidad casi sin despeinarse, echando el resto en cada entrega con Mario y compañía como protagonistas. ¿Y Sega? Sega al tiempo parecía obligada a convertir a Sonic en un personaje nimio, sin personalidad y abocado a un público juvenil que casi rozaría el infantil. Lo "cool" ya no mola. Si bien es cierto que algunas entregas pasadas, como las aparecidas en GBA, Nintendo DS, o la última entrega de Sonic en Wii (sin contar el último Colours), han sido esfuerzos algo más notables, los fans auténticos del erizo querían pasar página, que alguien cogiera el toro por los cuernos y que por fin devolviera el esplendor perdido de alguien tan carismático como Sonic. Y así fue, como en septiembre de 2009 se supo por fin que algo nuevo se cocinaba en los fogones 'segueros', y al año siguiente se mostraban los primeros vídeos e información del título que confirmaban lo que todos los aficionados deseaban: un Sonic en dos dimensiones de claras reminiscencias de los títulos de 16 bits. Los ánimos se calmaron y las aguas volvieron a su cauce tan rápido como se habían salido, las vibraciones eran bastantes buenas a pesar de algunas reticencias que surgieron.

La historia de siempre

Tras haber vencido a Robotnik en 'Sonic & Knucles' y que la Isla Ángel hubiera vuelto a su origen en el cielo, nuestro protagonista junto a sus mejores amigos decide pegarse unas merecidas vacaciones. Sin embargo la paz no iba a durar mucho y es que el némesis de Sonic parece ser más duro de lo que pensábamos y ha resurgido de entre las cenizas con ansias de venganza. En un último aliento ha ordenado a algunas de sus mejores creaciones robóticas destruir al erizo azul y ha instaurado de nuevo el terror en la tierra de nuestros amigos. No queda otra, enfúndate las zapatillas rojas en pos del malvado Robotnik. Nada nuevo bajo el sol, pero tampoco nada estridente que pueda ahuyentar al personal. Ni Sonic se convierte en lobo por las noches, ni porta un espadón con el que rebanar pescuezos, ¿verdad?

Lo primero que sorprende de este Sonic por fascículos es su estructura episódica. Es este sin duda el aspecto más controvertido de Sonic 4. El precio de esta entrega y los consabidos siguientes entregas, hacen esperar que el precio final se asemeje al de un título actual distribuido físicamente por los canales habituales. Sega es quien decide su línea de negocio, pero sinceramente creemos que deberían tratar algo mejor a sus sufridos seguidores. Esta primera entrega comprende el primer episodio, con cuatro zonas diferenciadas, Splash Hill, Casino Street, Lost Labyrinth, Mad Gear y la E.G.G. Station, donde nos enfrentaremos al jefe final. Cada zona se divide en tres niveles con su correspondiente boss, y tanto su desarrollo como su apariencia gráfica nos recordarán la mayoría de las veces a las mejores fases de los Sonic originales. Sin duda el arduo trabajo realizado por Sega en este aspecto, escuchando las sugerencias de sus seguidores y rehaciendo su trabajo cuando ha sido necesario, han dado sus frutos en unas fases interesantes, llenas de recovecos y bastante divertidas en general. El erizo se sigue manejando igual de bien, aunque echamos de menos algo de aceleración en el momento de arrancar, y la inclusión del salto dirigido, herencia de los títulos en 3D nos parece todo un acierto. Quizás algún nivel haya quedado algo descafeinado, pero en general los diseñadores han realizado un gran trabajo.

Sin duda Sonic 4 es un más que aceptable heredero de la dinastía originaria de los 16 bits. Desde la banda sonora hasta los niveles y los enemigos que se plantan frente al erizo nos recordarán a sus mejores tiempos. En nuestra opinión no llega al nivel demostrado en las primeras entregas para Megadrive, pero el camino a seguir se ha marcado por fin, y creemos sinceramente que es el adecuado. Lo que nos hubiera encantado es que Sega se hubiera decidido a lanzar todos los capítulos de una vez, pero bueno, sólo esperamos no tener que esperar tanto para el lanzamiento de próximos capítulos y que el juego vaya mejorando con cada entrega.



4/5

El Sonic en 2D que probablemente estabas esperando.

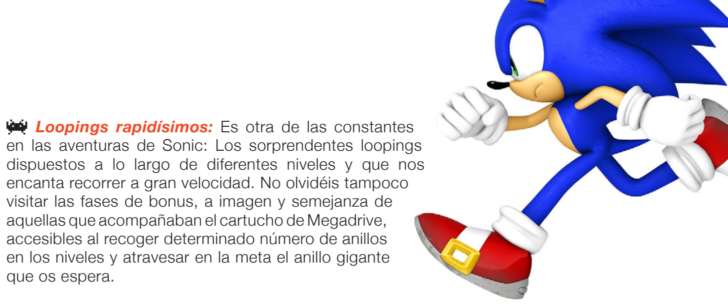
De vuelta al Casino: Las reminiscencias a los escenarios clásicos de Sonic son claras. Aquí tenéis al erizo dando vueltas en Casino Street.



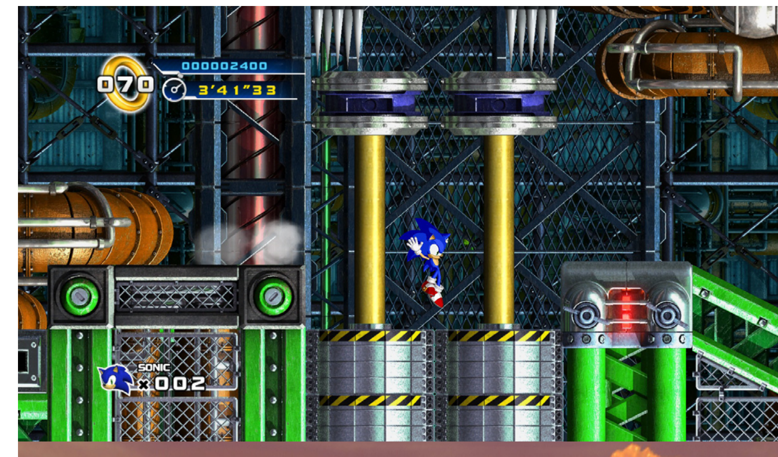




También portátil. La versión para iPhone nos ha sorprendido muy gratamente gracias a unos controles muy pulidos y a la inclusión del salto dirigido (presente también en las otras entregas). Es sin duda el mejor título de plataformas que puede encontrarse en el sistema de Apple.



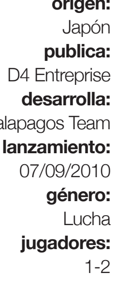
Loopings rapidísimos: Es otra de las constantes en las aventuras de Sonic: Los sorprendentes loopings dispuestos a lo largo de diferentes niveles y que nos encanta recorrer a gran velocidad. No olvidéis tampoco visitar las fases de bonus, a imagen y semejanza de aquellas que acompañaban el cartucho de Megadrive, accesibles al recoger determinado número de anillos en los niveles y atravesar en la meta el anillo gigante que os espera.







información



sistema: Consola Virtual
origen: Japón
publica: D4 Entreprise
desarrolla: Galapagos Team
lanzamiento: 07/09/2010
género: Lucha
jugadores: 1-2
precio: 900 NP





Samurai Shodown III

Vuelve Haohmaru para seguir sacando una vez mas filo a su espada

Con más de dos años de diferencia con respecto a sus primeras entregas, nos llega este clásico de SNK de 1995 para esa NeoGeo virtual escondida dentro de nuestra Wii.

Como tercera parte no fue una de las mas conseguidas de la franquicia, pero introdujo un novedoso sistema de juego que nos permitía elegir si nuestro personaje seria bueno (Slash) o malo (Burst), cambiando ligeramente el set de golpes especiales y combos. Por ejemplo, Galford en modo Burst pelea sin su perro Poppy. El modo Slash es más semejante a entregas anteriores, mientras que el Burst parece mas violento. Capcom usaría poco después un sistema parecido en su Street Fighter Alpha y posteriores. Como novedad añadida también se nos permite "esquivar" al contrario y ponernos a sus espaldas, pero la manera de hacerlo, pulsando a la vez los botones A y B, hacen que los combates sean algo más caóticos que en versiones anteriores, perdiendo un poco de esa sensación de control total que tenían, tal vez por el mando Classic de Wii, que no se adapta del todo bien a los juegos de Neo·Geo que estaban pensados realmente con una configuración de cuatro botones en fila. Comentado el Classic Pad, decir que es indispensable para jugar a este juego, al igual que la gran mayoría de versiones de NeoGeo para la consola virtual.

Una de las grandes pegas de Samurai Shodown III siempre fue que disponía de menos luchadores que su anterior versión, contando solo con catorce personajes, mientras que su predecesor disponía de un total de diecinueve, además de haberse deshecho de casi todas las nuevas llegadas de su anterior entrega. Irregular.

3/5

El patito feo de los Samurais Showdown

más

Como era normal en la época, SNK realizó las esperadas conversiones para las 32 bits del momento. Al igual que Capcom, la idea era llegar a todos aquellos usuarios que conocían el juego de los arcade pero no podían / querían costearse una Neo·Geo para jugar en casa. Ni en Saturn ni en PSX el resultado sería especialmente bueno. La primera requería el cartucho de 1 mega extra de RAM y al menos se parecía al original, pero en la máqina de Sony los tiempos de carga eran inaceptables, las animaciones muy rebajadas y el aspecto sonoro deplorable.



Nuevas incorporaciones. La hermana de Nakorusu posee poderes especiales que la otorgan el control del hielo.





Robox

Un buen comienzo para la desarrolladora hispana





El interior de Robox. En ocasiones accederemos al interior del robot cambiando la vista y el manejo a primera persona.

Robox apareció de repente, surgiendo prácticamente de la nada cuando un estudio valenciano con el nombre de DreamBox anunció su creación a principios de año. Las primeras pantallas dejaban entrever un estilo gráfico muy interesante y las noticias sobre su desarrollo comenzaron a llegar...

Que las plataformas de descarga digitales son un criadero perfecto para los pequeños desarrolladores independientes ya es conocido por la mayoría de nosotros, pero lo que nos alegra muchísimo es que de vez en cuando nos encontremos con la grata sorpresa de que detrás de algunos de estos juegos estén prometedores grupos de programadores españoles.

Y así es como los valencianos Dreambox Games decidieron salir a la palestra con este título exclusivo para Wiiware. Robox promete un desarrollo basado en las premisas de grandes clásicos del género de la acción y la aventura como el mismísimo Metroid, pero al mismo tiempo impone su propia personalidad y un estilo gráfico y sonoro bastante particular. En el papel de un pequeño robot metálico que ve con horror como su nave se estrella en un extraño y desconocido planeta, tendrá que recobrar todas sus funcionalidades en un intento desesperado de escapar de este entorno hostil. Para conseguirlo no tendremos más remedio que iniciar una profunda exploración del entorno, recuperando esas piezas perdidas, y sorteando una cantidad nada desdeñable de criaturas que nos atosigan y persiguen sin descanso, obteniendo en nuestro camino nuevas funcionalidades, y de paso mejorando nuestra habilidad en el manejo de nuestro robot, que ya os advertimos, no será nada fácil.

Complicaciones mayúsculas

Robox no encandilará a todos por igual. Su dificultad bastante alta y unos controles que podrían haberse pulido un pelín, sobre todo en el caso del salto, algo frustrante y difícil de calcular, pueden echar para atrás al más pintado, pero si eres de los que se consideran amantes de los títulos retro, de desarrollo tranquilo y pausado pero con las dosis exactas de acción y plataformas que podría esperarse de un juego así, estamos seguros que esta especie de Wall-E acabará por convencerte. El título de Dreambox dotado de gráficos detallados y vistosos combina sabiamente el desarrollo en dos dimensiones, algo plataformero y con mucha exploración, pero también existen momentos en los que utilizaremos el mando de Wii a modo de puntero donde la vista cambia a primera persona. Por otro lado quizás sea más fácil de lo deseable perderse en estos enormes niveles, (porque además no contamos con un mapa), y los puntos de guardado en ocasiones se encuentran demasiado espaciados entre sí, complicando aún más las cosas, pero todo esto forma parte de las reglas que nos proponen los desarrolladores y si queremos ser partícipes del 'juego' no tendremos más remedio que aceptarlas.

En definitiva, si te gustan los títulos con personalidad propia y deudor de los desarrollos clásicos, Robox puede ser tu título con todas sus particularidades, pero ten en cuenta que llegar a buen término tu aventura no va a ser nada sencillo, y que en más de una ocasión querrás tirar el mando por la ventana invadido por la frustración. Con todo, un inicio más que prometedor del estudio valenciano. ¡Esperamos poder ver su próxima producción pronto!



4/5

Clásico retro con sabor muy español

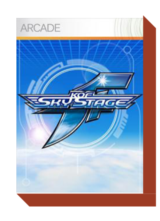
información

sistema: Wiiware
origen: España
publica: DreamBox Games
desarrolla: DreamBox Games
lanzamiento: 24 septiembre 2010
género: Aventura
jugadores: 1
precio: 1000 NP

más

El comienzo a los mandos de Robox puede ser algo abrumador. Al principio ni siquiera podremos saltar y no será hasta que llevemos un buen trecho de la aventura cuando consigamos habilidades que hagan a nuestro robot un personaje interesante. El ritmo pausado impuesto por Dreambox obliga además a que el jugador esté pendiente de todos los detalles en pantalla, no sólo de los enemigos que pululan de un lado a otro en los escenarios. Será más que habitual que nos quiten parte de nuestra vida al caer estalactitas del techo que prácticamente no hemos visto, o que se nos pase algún que otro pasadizo secreto.





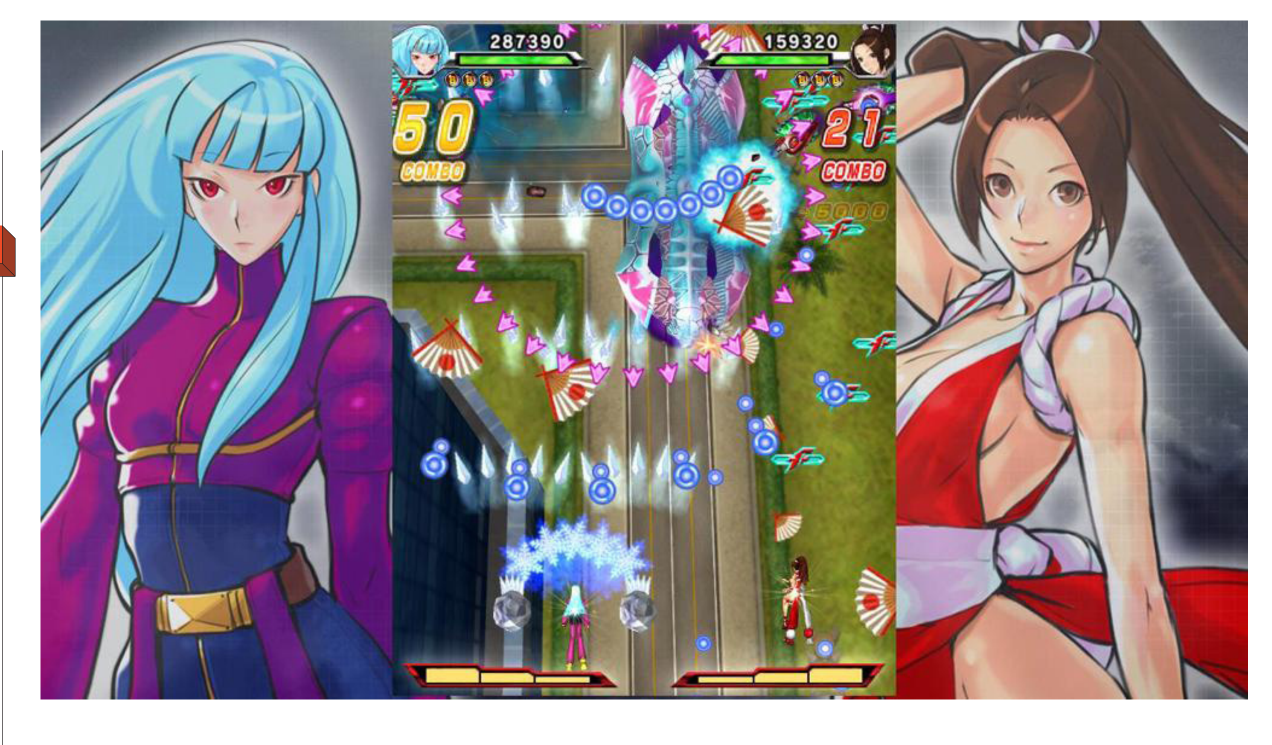
información

sistema: XLA
origen: Japón
publica: Activision
desarrolla: SNK/Playmore
lanzamiento: 15/09/10
género: Shooter
jugadores: 1-2 Co-op y Versus
precio: 800 MP



otros

La consola portátil de Sony, PSP también recibe una buena dosis de tortas de altos vuelos.
Y es que al poco de presentarse este KOF Sky Stage para Xbox 360, la propia SNK también confirmó el desarrollo de una segunda aprte "espiritual" para PSP. Se trata de Neo Geo Heroes: Ultimate Shooting, y más que secuela deberíamos hablar de prácticamente adaptación del título original para las características de la portatil como la posibilidad de rotar la pantalla, un modo multijugador online, o los modos especiales denominados "museo" y "desafío".



KOF Sky Stage

Las nuevas 'habilidades' de Terry Bogard y Kio Kusanagi

Durante años disfruté en los salones recreativos de mi pueblo (que por cierto, ya no queda ni uno) de todos y cada uno de los juegos para NeoGeo, alucinando con la calidad que ofrecía y lo pequeña que se quedaba mi MegaDrive en comparación con la bestia negra de SNK. Una de las sagas que me volvía loco fue The King Of Fighters, con sus actualizaciones anuales y el incremento exponencial de luchadores en cada una de sus versiones.

Quince años después personajes ilustres como Kyo Kusanagi o su eterno rival Iori Yagami vuelven para repartir caña, pero esta vez de una manera un pelín 'friki', protagonizando todo un shoot'em'up, pero añadiendo ciertos puntos del genero que vio nacer la saga.

KOF Sky Stage salió al mercado japonés en enero de este año, corriendo sobre un arcade Taito Type X (inventores espirituales del género, con Space Invaders en 1978), y un hardware basado en x86 usando componentes comunes de ordenador y programado en Microsoft .NET, al igual que el famoso Street Fighter IV de Capcom. Este septiembre nos llego en exclusiva paraa nuestras queridas XBOX 360, lo tenemos disponible en el XBLA por 10 euros.

La historia se podría encuadrar más o menos después de KOF XII, y trata (como no) del regreso de Orochi, después de que Kio consiguiera sellar su espíritu tras el torneo celebrado en KOF 98. Los protagonistas dejarán a un lado sus diferencias y unirán fuerzas para devolver a Orochi otra vez a su jaula. Lo que no está muy claro en la historia del juego es la razón de que los personajes de repente vuelen y repartan disparos como si fueran unas naves cualesquiera de Ikaruga. Esa, supongo, será otra historia.

¡A disparar!
Tenemos la posibilidad de escoger entre seis personajes a elegir, a los anteriormente comentados Kio e Iori se les suman Mai Sharanui, Terry Bogard, Athena Asamiya y Kula Diamond. Como en todo buen shooter, cada personaje tiene su propio "patrón" de disparo, algunos más rápidos y con menos dispersión y otros por lo contrario más lentos, pero de mayor rango de acción. Acompañando a Orochi también vienen un buen puñado de viejos amigos suyos, como Rugal, Goenitz o Chris Orochi. Estos serán los jefes de nivel, los cuales variarán dependiendo de como resolvamos la fase, o de que personaje hayamos elegido para jugar, lo que alarga un tanto la vida del juego, ya que aunque se repitan los paisajes, tendremos que adaptar nuestras estrategias con los jefes finales.

El juego consta de un total de 6 niveles, a diferencia de la versión arcade japonesa, que disponía de 11 niveles. Esto nos dará más o menos lo mismo, ya que se supone que esos 5 niveles se han suprimido por su extrema dificultad para el mundo occidental, yo añado, que como experto en el género, con sus 6 niveles va sobrado, ya que aún así el juego es difícil a rabiar, y para colmo en algunos niveles los disparos enemigos se camuflan ligeramente con los fondos oscuros, lo cual hace aún más complicado que algún día nos lo terminemos sin usar mas de un crédito.





Los gráficos de los protagonistas y de los enemigos están muy logrados, identificandolos fácilmente con sus homólogos en 2D, además, al principio y al final de cada fase hay conversaciones en plan cómic, recordando ligeramente al Eco Fighters de Capcom, también del género tratado. Un punto negativo se lo lleva el resto del apartado gráfico, los fondos, totalmente en 3D están muy poco trabajados, las naves y armas enemigas son demasiado neutras, lo mismo daría que fuesen para este juego que para cualquier otro del género, en definitiva, carecen de la personalidad que podríamos esperar de un juego basado en el rico universo KOF de SNK. La banda sonora por su parte adolece de los mismos problemas. Tonos e instrumentos simples, música machacona típica de los matamarcianos, efectos de sonido también demasiado básicos, incluso las voces de los personajes parecen leídas por sus dobladores, los cuales no saben insuflar vitalidad a los protagonistas quedando en un discreto segundo plano.

En cuanto al sistema de puntuaciones, otorga puntos por jugadas arriesgadas, por ejemplo, matando a los enemigos desde corta distancia, y además están los típicos combos por rachas. ¿Y alguien dijo bombas? ¿Qué sería de un juego de este tipo, donde los proyectiles enemigos inundan la pantalla, si no dispusiéramos de las reglamentarias bombas que limpian la pantalla de enemigos y disparos? Agradeced su inclusión, pues echaremos mano de ellas en más ocasiones de las que desearíamos.

También con un amigo
El modo multijugador es a mi entender el punto fuerte de este juego, pudiendo jugar en modo cooperativo o versus. Nuestra misión principal será aniquilar a todos nuestros enemigos junto a nuestro "socio" (ya sea offline u online), pero en modo versus lucharemos por ganar nuestra particular pelea a puntos, pudiendo dispararse entre los dos jugadores, lo cual hará que el jugador dañado pierda momentáneamente el control del personaje, además de que su contrincante ganara unos cuantos puntos más. Al final del nivel, tras terminar con el jefe, se hará un recuento de bajas y puntos, declarando ganador del "combate" al jugador con más puntos evidentemente. Muy simple en su concepción pero tremendamente efectivo a la hora de organizar "piques" con tus amigos.

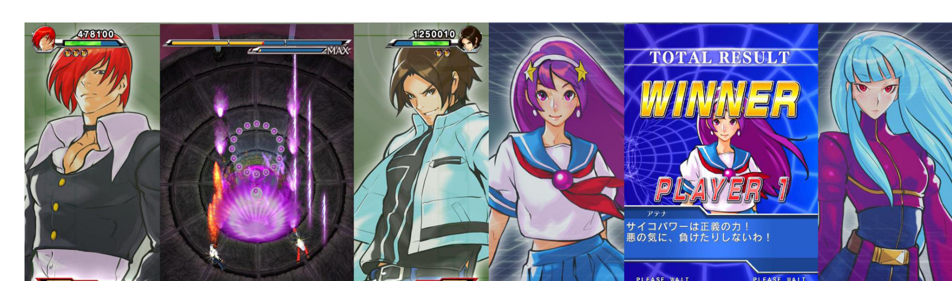
Final Stage!
Como punto final podemos decir que el modo multijugador, la variedad de luchadores a elegir y la cantidad de jefes finales hacen de KOF Sky Stage un juego entretenido, que nos dará unas cuantas horas de diversión por los diez euros que cuesta, pero que no destacará ni mucho menos entre las obras maestras de un género que lleva en evolución más de 30 años.



Las malditas barras verticales. Mucho nos tememos que tendréis que "lidiar" con las famosas barras verticales que se colocan a los lados de la pantalla donde transcurre la acción a modo de relleno de pantalla. Debido a las diferencias de resolución entre la recreativa original y las consolas, y sobre todo a su concepción de shooter vertical, es el precio a pagar cuando las desarrolladoras no asumen el esfuerzo extra que exigiria una correcta adaptación.


3/5

Diez euros bien invertidos en diversión y acción



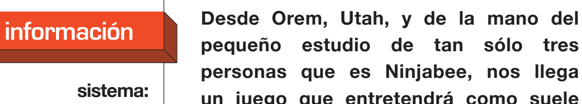






Ancients of Oooga

¡Los Ooganis están en apuros! ¿Les echas una mano?



información

sistema: XLA
origen: USA
publica: NinjaBee
desarrolla: J. Kenworthy Ent.
lanzamiento: 16/06/10
género: Acción
jugadores: 1-2
precio: 800 MS

Desde Orem, Utah, y de la mano del pequeño estudio de tan sólo tres personas que es Ninjabee, nos llega un juego que entretendrá como suele decirse, tanto a niños como a mayores.

Hace mucho tiempo, los Ooganis vivían en paz y armonía, pero se fiaron de los Boolis, los cuales eran malvados y aniquilaron a casi todos sus ancianos y esclavizaron al resto de Ooganis. Solo queda una ultima posibilidad de que los Ooganis se salven, y de eso se tiene que encargar el espíritu ancestral de los Ooganis, ósea, nosotros.

Controlando al espíritu, tendremos que ir "poseyendo" diferentes Ooganis para avanzar en nuestra misión. De una manera que recuerda al famosísimo 'Lost Vikings', del gigante de los videojuegos Blizzard, tendremos que ir cambiando entre diferentes personajes para resolver puzzles, formar estrategias y en definitiva, terminar con la esclavitud de los Ooganis. Los personajes pueden recoger, tragar y lanzar diferentes objetos (u otros Ooganis), algunos con



resultados bastante graciosos. La música ameniza muy bien el juego, recordando a juegos clásicos como 'Crash Bandicoot', con instrumentos africanos muy característicos.

Viendo la historia y la mecánica del juego, esta claro que va enfocado hacia los más pequeños de la casa, los cuales disfrutaran de él, ya que está repleto de chistes fáciles, como onomatopeyas sonoras y demás, pero el jugador *hardcore* tiene muchas más opciones en XBLA, ya que el juego no es un chute de adrenalina en nuestra consola.



1,000 KUNG-FU MANIACS!

Acción viejuna

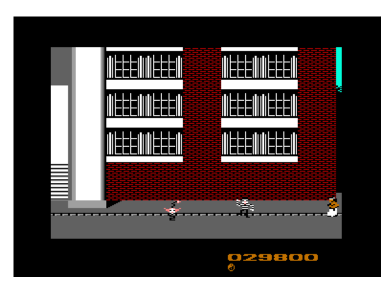


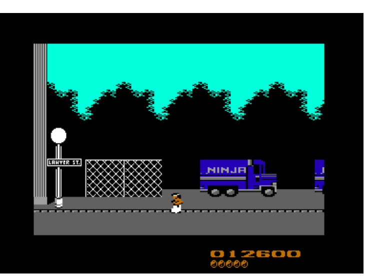
información

sistema: Commodore 64
origen: Suecia
publica: Psytronik
desarrolla: Alf Yngve
lanzamiento: Diciembre 2010
género: Acción
jugadores: 1
precio: Por determinar

Nos llega para el vetusto y querido Commodore 64 un nuevo título desarrollado por Alf Yngve, Richard Bayliss y Jon Wells que hará las delicias de todos los nostálgicos de los juegos de principios de los 80.

De vez en cuando el mercado sorprende con un lanzamiento de este tipo, y es que desde Psytronik, especialistas en lanzamientos actuales para máquinas como C64, CPC o VIC, están a punto de lanzar en el mercado el último título de ese geniecillo sueco que es Alf Yngve, auténtico gurú del 'Shoot Em Up Construction Kit', que sorprendiera a propios y extraños por su habilidad y excelencia a la hora de crear matamarcianos con la herramienta de los creadores de Sensible Soccer. Sin embargo, lo que nos atañe ahora es un curioso y simpático juego de scroll lateral que nos recordará a aquellos arcades de acción ochentenos. En el papel de un maestro kug fu tendremos que infiltrarnos entre hordas y hordas de





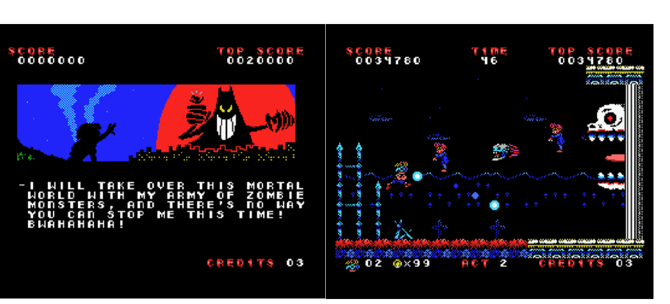
Toca esperar. Seguramente el título se lanzará comercialmente a finales de año o en enero de 2011, en disco y cinta.

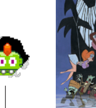
ninjas para recuperar el robot de juguete de un pobre chaval. Diferentes escenarios, niveles a pie y sobre monopatín, distintas armas y poderes especiales y un sabor a antaño que provocará la lágrima fácil a más de uno, es todo lo que nos espera en este divertido (aunque algo corto) juego que Alf y sus compañeros de reparto han preparado. Si pusiéramos algún pero podría ser su melodía principal, muy repetitiva, y el desplazamiento de la acción derecha a izquierda, extraño para nuestros cánones (¿originalidad quizás?), pero desde luego no podemos dejar de alabar este excelente ejercicio de retroperspectiva absoluta, por su capacidad por divertirnos aún hoy en día y por mantener viva la llama de un sistema como es nuestro querido C64.





Como en los viejos tiempos. Diversión garantizada y una puesta en escena muy retro es lo que nos esperará al cargar el juego, ya sea mediante emulador o en la máquina original. Para más información visitad **http://www.relevovideogames.com**





información

sistema: MSX
origen: España
publica: Releveo Videogames
desarrolla: Releveo Videogames
lanzamiento: 04/08/10
género: Acción, Aventura
jugadores: 1
precio: Descarga/19,95 €

Invasion of the zombie monsters

Combinado de personajes

Hace mucho tiempo el hardware de nuestros pequeños ordenadores caseros se limitaba a 16 colores en pantalla y audio de un solo canal, donde 3 Mhz tenían que controlar enemigos, disparos, explosiones y un millar de cosas más, los programadores tenían que lidiar con mil y un trucos a la hora de exprimir ese hardware tan limitado, donde conseguir sprites multicolor era ya un logro y simular una orquesta era practicamente imposible.

Era un mundo de limitaciones, barreras que teóricamente no se podían sobrepasar, pero los programadores lo conseguían, se sacaban efectos gráficos de donde no se podía; como en el Ale-hop de Topo Soft para MSX, una gran joya de color, música, velocidad, casi imposible de imaginar en 1988; o, el también de Topo, Temptations, con sus sprites multicolores moviendose con suavidad en pantalla… Veinte años después, esas mismas barreras se siguen rompiendo, consiguiendo hitos imposibles para ese hardware, y este juego que nos ocupa es un claro ejemplo de ello.

Invasion of the Zombie Monsters, de Relevo Videogames, rompe con casi todas las limitaciones de un MSX1, tanto en gráficos como en jugabilidad. Es un juego que explota el hardware de nuestra mítica maquina hasta límites nunca vistos y, encima, nos lo pasaremos en grande con él.

Según cargamos el juego aparece una intro contándonos la historia de Ned y Linda, de cómo unos monstruos zombies se llevan a la chica, y de como el chico consigue un gran poder a través de la luz de la Luna. todo un guión de serie B de los años 50 para introducirnos en uno de los mejores shooters plataformeros de la historia del MSX. El juego está dividido en 5 actos, en los cuales la dificultad va subiendo de manera escalonada. No es precisamente fácil, y las 3 continuaciones para completar el juego volarán por arte de magia, y aún así, querremos más. Es un juego que engancha, y mucho. Al final terminamos por aprendernos la aparición de los enemigos y la colocación de las plataformas, por lo que será solo cuestión de tiempo y dedicación llegar al final del juego. El nivel gráfico del juego es espectacular en todos sus aspectos, disfrutaremos de tres planos de scroll en pantalla en todo momento, mientras que el personaje y los enemigos transitan entre dos de estos planos, por detrás de árboles, verjas y demás, a una velocidad endiablada, llegando a disparar docenas de proyectiles en pantalla, y con enemigos multicolores que no paran de aparecer y atacarnos. En ningún momento se aprecia ningún tipo de *flickering*, ese pequeño parpadeo que sufrían los sprites al presentarse demasiados a la vez en pantalla, y la acción es fluida y sin saltos. Los enemigos de final de acto son inmensos, incluso llegando a ocupar uno de ellos un tercio de la pantalla, como queriendo emular a toda una señora Neo-Geo. El motor gráfico de este juego es, en mi humilde opinión, lo más potente creado jamás para la primera generación de MSX, y podría ser una excelente base para futuros juegos de primera división. Relevo Videogames es conocida en el mundo *MSXero* como una productora que trae el pasado de la producción española de videojuegos otra vez de vuelta a nuestra época, contando para una de sus últimas producciones (La Corona Encantada) con el mítico Alfonso Azpiri, dibujante que en los años 80 nos fascinaba a todos con las portadas de los juegos de Dinamic, Topo y Opera. Para esta ocasión, se ha contado con el también mítico compositor César Astudillo "Gominolas", que en su día dejo su huella en clásicos como Survivor o Mad Mix Game. La banda sonora está muy bien integrada en el conjunto del juego, acompañando perfectamente la acción y explotando de buena manera ese pequeño procesador de audio que es el PSG.



Uno de los mejores juegos de la historia para MSX1

más

El juego se puede descargar gratuitamente de la pagina de Relevo Videogames: www.relevovideogames.com, pero es que también se puede comprar en formato físico, con su cartucho, caja, manual. Una autentica obra de arte, rematada hasta el último detalle, y ¡sólo por 19,95 euros! Como sorpresa final decir que el juego está también disponible para ZX Spectrum, en formato cassette, que además incluye un miniCD con la pista en audio del juego y multitud de extras, por 14,95 euros. Hemos de decir que no hemos probado esta versión, pero conociendo a Jon Cortázar, artífice de esta joya de juego, estamos seguros de que explota el potencial del ZX hasta sacarle humo y hacernos pensar que cuanto menos estamos jugando con un sistema superior.





información

sistema: Wii
origen: Japón
publica: Konami
desarrolla: Hudson
lanzamiento: 14 de Octubre 2010
género: Plataformas/puzzle
jugadores: 1
precio: 39,95€

más

Una vez vista la corta pero dramática introducción donde somos despojados de nuestra sombra y arrojados al vacío, comenzaremos nuestra avetura para subir nuevamente la torre. Al principio del juego nos encontraremos algo desorientados ya que sólo podemos discurrir por aquellas plataformas y caminos que sean sombras, olvidándonos de muros, escaleras, etc. Los puzzles se basarán en interactuar con el escenario de modo que provoquemos nuevas sombras, o cambiemos de orientación objetos con la finalidad de continuar hacia delante. Poco a poco descubriremos nuevas habilidades y a diferenciar los peligros que nos aguardan.







Luces y sombras. Al atravesar los portales de luz recuperaremos una especie de forma corpórea pasando al mundo físico y por tanto interactuando directamente con los objetos y los escenarios, y no con las sombras que proyectan. La transformación sólo durará un tiempo, ¡así que mucho ojo!

La Torre de las Sombras

Nunca una idea tan sombría fue tan brillante.

Da igual… "A Shadow's Tale", "Tower of Shadow", "Shadow Tower", "Lost in Shadow"… o la traducción al español que finalmente ha tomado, "La Torre de Las Sombras", tenga el nombre que tenga, este título es un éxito más en la carrera de los chicos de Hudson Soft, famosos entre otros por Borberman o Adventure Island.

En el mundillo actual del videojuego, donde el bombardeo de los juegos en primera persona que rozan la realidad, las clásicas reediciones de las competiciones deportivas, o los remakes entre otros, copan el mercado, comprobar que pueden ver la luz juegos como "La Torre de Las sombras" es , sinceramente, todo un placer.

Nos encontramos ante un juego de tipo plataforma-puzzle donde muchos ven reminiscencias de juegos como ICO (salvando las distancias), el éxito del denominado Team ICO de Sony en 2002 para su consola PS2, del posterior Shadow of the Colossus del mismo equipo de desarrollo, o influencias de Echochrome, esa maravilla lanzada igualmente por Sony para PSP y PS3 donde tenemos que modificar la realidad mediante la perspectiva para lograr nuestro objetivo.

Y está claro, tener como referencias títulos de este calado sólo puede dar un resultado posible, el éxito, al menos un éxito relativo sólo por su planteamiento, y de hecho así lo es. Creando un juego que realiza una combinación de las luces y de las sombras realmente únicas, al menos únicas para Wii.

Con respecto al guión y desarrollo del juego, nos encontramos con las aventuras de un joven, bueno, mejor dicho su sombra, que deberá escalar una más que sorprendente y extraña torre, utilizando para ello las plataformas sombrías creadas por la proyección de la luz sobre las estructuras arquitectónicas y elementos que decoran la torre. Para ello tendrá que ir resolviendo los innumerables rompecabezas e ir deshaciéndose de un sin fin de enemigos. Pero no estará solo, mejor dicho sola (la sombra, claro…), ya que en su tarea tendrá que ayudarse de la luz y para guiarnos, nos acompañará asimismo un hada que podrá alterar el ángulo de proyección de la misma en las distintas salas que nuestro héroe recorrerá. Además del hada, durante el juego podremos adquirir diferentes espadas con las que nos será posible llegar a zonas inaccesibles sin las mismas. Y podrá llegar a materializarse en determinadas ocasiones para conseguir su objetivo final, que no es otro que ascender a la cima de la torre para librar a las sombras de la muerte, entre ellas la suya propia.

En su contra además de los elementos arquitectónicos estará la "Masa Sombría" un extraño y poderoso espíritu oscuro que intentará absorber al resto de sombras que habiten en la torre.

Acertijos por doquier

Sin duda, el jugador deberá armarse de una buena dosis de ingenio y paciencia hasta conseguir su objetivo final, pero ¿quién dijo que iba a ser fácil? El camino no es sencillo, aunque podemos aseguraros que será realmente divertido.

A pesar de la aparente originalidad del juego los controles son sencillos, utilizándose los dos mandos de nuestra Wii, el Wiimote y el Nunchuck, para el manejo simultáneo de la sombra de nuestro héroe y del hada que nos acompaña en la aventura, sin muchas más complicaciones ni combinaciones extrañas de botones que nos distraigan de lo que ocurre en todo momento en pantalla.

El título de Hudson aporta un soplo de aire fresco a los juegos que las empresas del sector nos tienen acostumbrados a sacar en la consola de Nintendo y que nos permite disfrutar durante unas cuantas horas de un original juego, destacando la presentación del mismo, su jugabilidad como plataforma y el planteamiento diferente de muchas de las pruebas/puzzles que tendremos que ir resolviendo, sobre todo las del comienzo. Quizás el mayor problema de esta sea su agotamiento, pues a medida que el juego avanza estos puzzles y pruebas de ingenio pueden llegar a hacerse algo repetitivos.

Un juego altamente recomendable que nos sacará de la monotonía a la que estamos acostumbrados actualmente.

4/5

Hudson Soft nos sorprende con este título que tiene más luces que sombras.



Super Mario All-Stars 25th

Plataformas de vieja escuela



información

sistema: Wii
origen: Japón
publica: Nintendo
desarrolla: Nintendo
lanzamiento: 3 de diciembre de 2010
género: Plataformas
jugadores: 1-2
precio: 29,90€

más

Anunciado en un principio sólo para Japón, durante las primeras semanas desde que saltó la noticia de que Nintendo preparaba esta compilación, las tiendas online de importación de videojuegos se frotaban las manos pensando en la cantidad de peticiones que iban a recibir de seguidores del bigotudo fontanero a lo largo y ancho del mundo. Lo único cierto es que Nintendo anunciaría al poco que también pondrían a disposición de jugadores americanos y europeos exactamente la misma compilación, sin diferencia en el packaging ni en el contenido (algo extraño, ya que las ediciones japoneses de este tipo suelen cuidarse algo más). Por otro lado, el cartucho original de SNES sufrió una "revisión" al año de ser lanzado, incorporando al intemporal Super Mario World en la colección. Un auténtico cartuchazo que todo buen coleccionista debería guardar para siempre.



Los fastos por el 25 aniversario de la saga Super Mario (que no del personaje) no están siendo todo lo pomposos que uno podría esperar. Sí, ahí están las ediciones especiales de consolas Wii y DS, los premios del Club Nintendo y algunos detalles más, pero un personaje como Mario se merecía algo más que recuperar este título para SuperNes de hace más de 15 años.

Si comenzamos con la crítica negativa del juego que nos ocupa, ésta sería desde luego el nivel irregular que ha demostrado Nintendo con el lanzamiento de Super Mario All-Stars edición 25 aniversario. Una caja de cartón bien presentada pero nada especial y dos discos, uno con el juego propiamente dicho, del que hablaremos posteriormente, y otro con un pequeño repertorio de la banda sonora de la serie y un cuadernillo sobre su historia que a todas luces se quedan al principio del camino de lo que todo buen aficionado podría esperar. En primer lugar el CD de audio consta de una escasa media hora de grabación, con cortes bien escogidos, de los más representativos podríamos decir, y algunos sonidos del original para NES (el sample del salto, del Game Over, etc.) que se pasan en un suspiro y que no creemos que escuches muy a menudo. Con la cantidad de músicas y composiciones que el bueno de Kondo ha ido materializando a lo largo de este último cuarto de siglo, sabemos que al menos podría haberse llenado un CD de audio completo con sus melodías sin ningún tipo de problema. Por otro lado el cuadernillo, que aún siendo un 'extra' interesante, con bocetos inéditos y algunas notas a modo de detalles sobre el desarrollo de los diferentes juegos bastante divertidos, vuelve a saber muy, muy poco. Unas escasas 30 páginas no dan para hablar largo y tendido sobre las diferentes entregas de Super Mario, y así es. Breves descripciones, algunas imágenes, una línea temporal y gráficos de los personajes. Por lo menos contamos con comentarios de los propios Miyamoto, Tezuka y Kondo, que van salpicando la notable maquetación de las diferentes páginas con sus chascarrillos y, en ocasiones, algo anodinas aportaciones, sobre todo en el caso de este último. No, no está mal, pero en el fondo todos sabemos que podría estar mucho mejor.

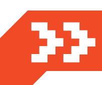
Los juegos

En cuanto a Super Mario All-Stars, es ya un viejo conocido de todo 'nintendero' o aficionado a los plataformas que se precie. Aparecido originalmente para Super Nintendo a finales de 1993, era un cartucho que englobaba Super Mario Bros., Super Mario Bros. The Lost Levels (el que vino a ser la segunda parte oficial del juego en Japón), Super Mario Bros. 2 (aparecido en USA y Europa para NES, adaptación del Doki Doki Panic japonés) y Super Mario Bros. 3, todos pasados por el filtro de las 16 bits, con gráficos y sonidos actualizados y una jugabilidad idéntica a los originales de la Famicom/NES de Nintendo. Además, era la primera vez que los jugadores occidentales podían disfrutar de la segunda parte oficial de Super Mario, obteniendo de este modo una perspectiva más completa de todos los títulos de la saga. Jugablemente sin ningún pero y técnicamente más que aceptable, lo cierto es que esta colección otorga horas y horas de diversión que no tienen apenas parangón en el universo de los videojuegos. Enfrentarse a los mundos originales de Super Mario Bros. mientras escuchamos su machacón tema principal, brincar impunemente al asalto de los barcos voladores en Super Mario Bros. 3 mientras nos convertimos en mapache, o hacernos con las plataformas infernales de 'The Lost Levels', es, tanto ahora como hace casi 20 años, una delicia que todo buen jugón no debería perderse. Pero la personalidad de Mario y compañía va allá, mucho más allá, y no hubiera estado nada mal un pequeño esfuerzo de Nintendo por incorporar los originales de NES o incluso Super Mario World, uno de los mejores plataformas de la historia aparecido en Super Nintendo originalmente. Pero lo cierto es que quizás por la propia competencia de la tienda virtual de Nintendo donde podemos encontrar muchos de estos títulos, o por otras razones comerciales que desconocemos, para no subir el precio por ejemplo, nos tenemos que conformar con este pequeño repertorio de cuatro títulos emulados en un disco de Wii.

En fin, en All-Stars ten claro lo que vas a encontrarte: Un cartucho de SNES del 93, un pequeño cuadernillo resumen de la historia de Mario y un CD de audio con un pequeño muestrario de la banda sonora. ¿Vale esos 30 euros? Para un servidor, y por un margen muy ajustado, sí, lo vale, pero es igual de legítimo pensar que Nintendo podría haberse esforzado un poquito más y contentar a todos los seguidores de Mario con un producto que estuviera más a la altura de su leyenda, aunque el precio fuera mayor. ¿Quizás para su 30 aniversario? Material desde luego no les va a faltar…


3/5

Un intento irregular que no está a la altura de la saga.



Super Meat Boy

Plataformas teñidas de rojo



información

sistema: XLA
origen: EEUU
publica: Team Meat
desarrolla: Team Meat
lanzamiento: 20 octubre 2010
género: Plataformas
jugadores: 1-2
precio: 1200 MP

más

¿Dónde está la versión para Wii? Es cierto que la primera versión que consideraba el Team Meat en su paso a las cosolas era la destinada para Wiiware, pero el juego acaba de aparecer en XLA y sin embargo no hay ni rastro en la tienda de Wii de este plataformas. El problema parece ser un recurrente en el tamaño máximo de los juegos para Wiiware que Nintendo aplica por limitaciones de la memoria del sistema. El Team Meat se ve incapaz de reducir a los 40 megas impuestos por Nintendo y hace un par de semanas decidió preguntar a sus fans si verían con buenos ojos el lanzamiento de Super Meat Boy en formato físico con algunos extras y por unos 20$ o tener una versión reducida en el canal Wiiware. El debate está servido…



Allá por 2008 el denominado Team Mate formado por Edmund McMillen y Johnathan McEntee, lanzó en el portal independiente de juegos on-line, Newgrounds, un juego que a la larga daría mucho que hablar. La sombra de Meat Boy, o lo que es lo mismo, un pedazo de carne con muchos sentimientos, parece que será muy alargada.

Team Mate no es que sean unos completos desconocidos, de hecho en el panorama independiente esta extraña pareja ha dado mucho que hablar también por separado gracias en primer lugar a Aether, otro título programado en flash por Edmund McMillen que mezclaba puzzles y algo de aventura, que obtuvo buenas críticas allá por septiembre de 2008, a las colaboraciones con Jonathan Blow en Braid, o a la multitud de premios y reconocimientos que sus títulos como Gish, han obtenido a lo largo de estos años en diversos festivales de videojuegos independientes. El advenimiento con McEntee mejoró ostensiblemente la capacidad de programación de Edmund, catapultando su primer juego en común, Meat Boy a casi el millón de visitas únicas, algo nada desdeñable sin duda. Nintendo se percató de la calidad del juego de este dúo, y a pesar de la razonable carga de sangre y dudoso gusto que impregna al título en cada uno de sus poros, convenció al Team Meat para que adaptaran su juego a la plataforma de descarga digital Wiiware. Ni cortos ni perezosos el pequeño equipo que dio a luz a Meat Boy anunció la llegada de una versión "Super", con más niveles, más difícil, retos extra y personajes desbloqueables. Sin embargo, la llegada de Microsoft complicó un poco las cosas retrasando el desarrollo del juego y obteniendo además la exclusividad durante unas semanas. Ahora por fin, los usuarios de Xbox 360 son los primeros que pueden disfrutar de este tremendo plataformas de habilidad con visos de convertirse en una auténtico clásico a poco que los usuarios respondan.

Mecánica antiquísima

Super Meat Boy es un plataformas que nos recuerda muchísimo a los clásicos de toda la vida en los que la habilidad del jugador (aunque la hay, luego os contamos un poco sobre ella), no importan los gráficos (aunque no son malos, por supuesto), y no importa la banda sonora (aunque la realidad es que es bastante potente). En este tipo de títulos lo que realmente importa es la capacidad del jugador a sobreponerse a su frustración, a su ostracismo cuando comprueba una y otra vez como el pequeño sprite colorado de pantalla se estrella contra alguna de esas cuchillas asesinas que pueblan los niveles. (¡carne picada!), y todo con el objetivo de recorrer un nivel desde un punto A hasta otro punto B para llegar a nuestra querida novia, y vuelta a empezar. Sí, lo cierto es que enfrentarse a Super Meat Boy no es nada fácil. Es verdad que la curva de aprendizaje está bien estudiada, y que los primeros niveles nos irán acostumbrando poco a poco al preciso sistema de control y manejo de nuestro héroe, a que vayamos adquiriendo sus habilidades y sepamos exactamente qué podemos hacer con él, y qué será imposible de realizar, a que descubramos rápidamente donde está nuestro límite, cual es nuestro tantra habilidoso, pero no menos cierto es que en ocasiones morir una y otra vez irremediablemente nos colma de una sana frustración. Y encima la realidad es que la culpa la tendremos nosotros, no el juego. Esta no es una dificultad en el avance basada en escenas imposibles porque al diseñador del juego le da la gana que así sea, imponiendo trampas y enemigos invencibles por ejemplo, sino más bien a nuestra falta de concentración a la hora de enfrentarnos con el nuevo nivel que se nos abre ante nuestros ojos. La mayoría de los videojuegos nos acostumbran a continuaciones y/o vida infinita, y aunque en Super Meat Boy también poseemos vidas ilimitadas, sino somos capaces de sobreponernos a nuestra inutilidad ante el mando no, repetimos, no



Nuestra habilidad puesta a prueba. Y en ocasiones hasta límites insospechados. Será imprescindible conocer vuestros límites y no habrá más remedio que morir una y otra vez mientras tanteamos los nuevos niveles que vayamos descubriendo.



¿La sorpresa del año? Lo malo que tienen los títulos distribuidos a través de las plataformas de descarga es su desconocimiento del gran público. A poco que el boca a boca funcione con Super Meat Boy veremos a un auténtico 'hit'.

avanzaremos. Esta decisión en el diseño de la mecánica del juego y su desarrollo puede cortarle el rollo a los más débiles, pero hacednos caso, ni es tan fiero el león como lo pintan, ni todos tenemos unos dedos entrenados como para jugar a Ikaruga a dos bandas sin despeinarnos. Con algo de paciencia y perseverancia podremos sacarle el jugo, establecer una conexión perfecta entre la dificultad intrínseca del juego y nuestra propia capacidad, y disfrutar como enanos, como hacía mucho que no lo hacíamos. La historia por otro lado es muy simple y deudora del clásico 'chico pierde chica'. En esta ocasión el malvado doctor Fetus ha secuestrado a la chica, Bandage Girl, así que en cada nivel lidiaremos con unos campeones contra cientos de obstáculos y peligros hasta lograr rescatarla.

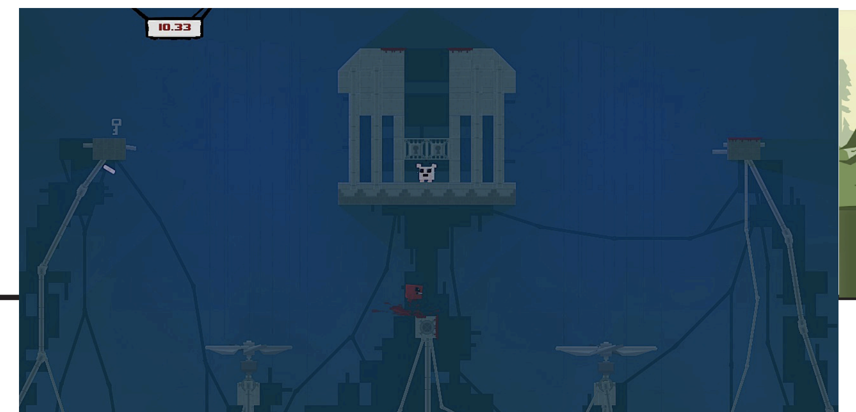
Retro por los cuatro costados

Si ya de por sí Super Meat boy tiene una apariencia bastante retro, os sorprenderán algo más esos niveles especiales que nos vamos encontrando en nuestro devenir que tienen pinta "ochobitera". En el momento en que entremos en alguna de estas fases no cambia sólo el aspecto gráfico, sino que la mecánica también se modifica. En ese momento tendremos un número determinado de vidas a nuestra disposición y la estructura nos recordará aún más si cabe a esas partidas de hace unos años. Aún teniendo en cuenta el nuevo límite en nuestras vidas siempre podremos reintentarlas más tarde, y superarlas no supondrá un verdadero problema al compararlo con los niveles del denominado 'mundo oscuro', una vuelta de tuerca maligna y tremendamente osada de lo que debe ser un 'destroza paciencia'. En más de una, y de dos y de tres ocasiones estaréis tentados de lanzar el mando contra el monitor. Además encontraréis aún más diversión en Super Meat Boy gracias a los logros y las tablas de puntuación online (una lástima que no podamos visionar las partidas de los tipos que copan los primeros puestos), o los prometedores nuevos niveles que llegarán en próximas semanas como descargas adicionales.

Super Meat Boy es un plataformas de habilidad divertido y frustrante a partes iguales. Las situaciones son suficientemente variadas como para no aburrir, y la puesta en escena es brutal. Una opción genial para todos aquellos deseosos de desgañitarse los dedos y pasar un buen rato.

4/5

Mecánica retro perfecta para nostálgicos.







informacion

sistema: Consola Virtual
origen: Japón
publica: Jaleco
desarrolla: Jaleco
lanzamiento: 13/08/2010
género: Shooter
jugadores: 1
precio: 800 NP

Super Earth Defense Force

Matamarcianos en la parte media de la tabla

Terminábamos el reportaje sobre los shooters y Nintendo anunciaba prácticamente al mismo tiempo el lanzamiento de Super E.D.F. en la consola virtual de Wii. En Europa todavía sin poder echarnos a la boca el tremendo Axelay de Konami, ¿nos podremos conformar con el cartucho de Jaleco?

Bueno, en realidad preferíamos la obra maestra de los creadores de la saga Contra y Castlevania entre otras, pero a falta de pan buenas son tortas y nos aguantaremos con lo que Jaleco nos ofrece. La historia como siempre. Es el año dos mil y pico, y un escuadrón del malvado imperio Axyma ha invadido la Tierra provocando el caos y la desesperación de todos sus habitantes. La única esperanza del planeta, como no, somos nosotros a los mandos de una nave especial de combate denominada XA-1 que los mejores científicos han conseguido armar hasta los dientes y preparar para la lucha contra nuestro enemigo. Tras un cursillo de pilotaje acelerado y con la moral por las nubes, nos introducimos en la cabina dispuestos a acabar nosotros solitos con los invasores.

Conversión del original para recreativa de principios de los 90, en SNES se modificaron algunos gráficos, se cambió el sistema de juego y se eliminó la siempre bien recibida modalidad de 2 jugadores. Por el resto nos encontramos con un shooter algo genérico, de dificultad creciente (los últimos niveles prácticamente imposibles), y un sistema de armas y 'powerups' algo peculiar, ya que escogeremos de entre todo el armamento antes de comenzar los diferentes niveles, y nos limitaremos a aumentar el poder de los satélites indestructibles a lo R-Type que nos acompañan. Lo cierto es que aunque mediante este sistema los desarrolladores pretendían introducir algo de estrategia en el juego, finalmente optaremos casi siempre por un arma fija que será con la que nos sintamos más cómodos y utilicemos prácticamente durante todo el juego.

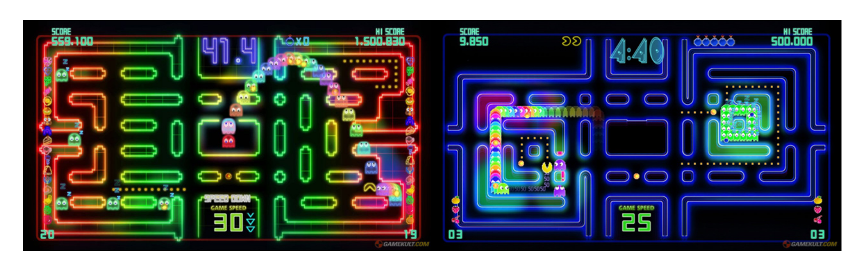
En definitiva, un matamarcianos prescindible, de calidad irregular que ofrece más bien poco habida cuenta de la competencia que existe actualmente.





Pac-Man Championship Edition DX

Sorprendéntemente mejor que el original...



información

sistema: XLA, PSN
origen: Japón
publica: Namco Bandai
desarrolla: Namco Bandai
lanzamiento: 17/11/2010
género: Acción
jugadores: 1
precio: 800 MP

Hace poco Namco sorprendía a propios y extraños con una revisión de su clásico más intemporal. Pac-Man CE llegaba a las tiendas virtuales convirtiéndose casi al instante en un imprescindible.

Ahora, y aprovechando el 30 aniversario del nacimiento de este clásico, Namco le da una nueva vuelta de tuerca a su mecánica y nos trae un título simplemente redondo. Suavizando la dificultad y añadiendo nuevas pautas de juego, se consigue que Pac-Man deje de ser coto privado de los auténticos fieras del arcade y pase a ser un título que cualquiera pueda jugar y disfrutar. Adaptando la fórmula del original de Toru Iwatani, los programadores de Namco Bandai han incorporado algunas novedades en el desarrollo de las partidas, como son la aparición de fantasmas dormidos a lo largo de los niveles que no se despertarán hasta que pasemos a su lado, o que ahora no será tan sencillo que nos acorralen gracias que se ha simplificado la IA. Además, dispondremos de un útil y vistoso modo 'tiempo bala' que se activará automáticamente cuando estemos a punto de palmarla, dándonos de este modo una nueva oportunidad para librarnos del acoso de los fantasmas. También podremos utilizar una suerte de bomba limitada, que al activarla provocará que todos los enemigos que nos perseguían se vuelvan dócilmente a la jaula situada en el centro del nivel. Todo ello se integra gracilmente en el juego, sin distorsionar en exceso su planteamiento y provocando por ende una reducción de su mítica dificultad.

Técnicamente sobresaliente, el diseño juega con la mezcla del neón más moderno y las construcciones laberínticas de toda la vida. Podremos escoger entre diferentes modos de visualización (de las fases y los sprites), y la banda sonora electrónica es sencillamente tremenda.

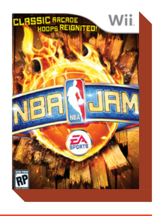
Sin duda, una revisión al alza del clásico entre los clásicos que se basa únicamente en comer todos los puntos que aparecen en cada nivel, eliminar fantasmas, esquivarlos y avanzar. Simple, como debe ser.







He's on fire! Desearás escuchar el típico grito de guerra de NBA Jam cuando tus jugadores lo están haciendo excepcionalmente bien.



información

sistema: Wii
origen: USA
publica: EA
desarrolla: EA Canadá
lanzamiento: 7 de octubre 2010
género: Deportivo
jugadores: 1-4
precio: 39,90€

NBA Jam

El baloncesto más divertido está de vuelta

Mucho ha llovido desde aquel lejano 1994, cuando apareció NBA Jam Torunament Edition, la revisión casi perfecta del arcade del deporte de la canasta por antonomasia. Ahora, en 2010, y con la licencia en poder de EA, por fin revisitamos este pedazo de clásico en la versión para Wii. ¿Estás "on fire"?

Echábamos de menos un juego como NBA Jam en las consolas actuales. Los simuladores de basket están muy bien, sin duda, pero los que gustamos de la acción más directa, la rotura de reglas sin miramientos, y la diversión rápida, preferimos echarnos unas partidas de 10 minutos a títulos como el que nos ocupa. Si sois algo veteranos en esto de los videojuegos recordaréis aquella fabulosa máquina recreativa que Midway parió a principios de los 90, cuando era una de las reinas indiscutibles de esos salones del vicio y la mala gente que tanto pavor daban a nuestros padres. Pronto aparecieron las versiones para consolas, las secuelas y las versiones en 3D que a la postre arruinarían el concepto inicial. Afortunadamente, y aunque la licencia está ahora en manos de la todopoderosa EA, esta versión ha contado con integrantes del equipo de desarrollo original y en particular de su creador, Mark Turmell, y esto se nota, vaya que si se nota. A las consabidas mejoras gráficas y técnicas, en unas 2D simuladas representadas espectacularmente bien, sin aspavientos pero tampoco desmerecedores de un buen trabajo, se les une la continuidad de una jugabilidad endiablada, donde los tortazos, las volteretas imposibles, los mates estratosféricos (que están a la orden del día), un sonido espectacular (con anunciante incluido), y nuevos modos de juego que lo hacen más interesante. Los partidos 2 vs 2 adquieren una nueva dimensión gracias a la ajustada inteligencia artificial de nuestros oponentes y la dificultad del título, rozando en ocasiones el ridículo, todo hay que decirlo, pero también gracias a la actualización de la línea de jugadores y equipos de la NBA. A los ídolos de hoy en día Kobe Bryant, Pau Gasol, Tony Parker, James Lebrun, etc. se les unen auténticas leyendas del basket como Larry Bird o Karl Malone, además de las obligadas incorporaciones a lo 'easter egg' como Barack Obama o Hillary Clinton. ¡Impagables ver sus representaciones cabezudas correteando por las pistas!. Los controles también se han refinado y en la versión Wii se permite escoger entre tres opciones, una de ellas aprovechando las características de movimiento del wiimote, aunque personalmente nos quedamos con la modalidad clásica. Aprovechad si tenéis un mando de GameCube o el pad clásico de Wii.

En fin, aún con todas esas connotaciones de título viejuno y su aroma a antigualla, lo cierto es que NBA Jam ha llegado en un buen momento al catálogo de la consola insuflando algo de aire retro entre tanto título aburrido y sin carisma. Quizás lo peor haya sido la supresión de un modo online en Wii (que sí que poseen las versiones 360 y PS3), pero es sin duda una de las mejores opciones para reunir a cuatro puretas amantes del basket frente a tu televisor en una fría tarde invierno.

4/5

¡Los mejores mates para tu consola!

más

Desde siempre la serie NBA Jam se ha caracterizado por la inclusión de los denominados "huevos de pascua" y personajes ocultos. Ya en los viejos títulos para 16 bits tras introducir alguna combinación de teclas podían desbloquearse políticos y personajes famosos, y aunque los personajes de Mortal Kombat no llegaron a pasar el corte impuesto por la NBA (una pena) si que podían encontrarse figuras tan curiosas como el príncipe Carlos de Inglaterra, Will Smith (el príncipe de Bel-Air) o la mascota de los Chicago Bulls. Para esta entrega EA ha incluido a gente tan dispar como los Beastie Boys, Barack Obama, Hillary Clinton, Al Gore, Sarah Palin o George Bush. Tienes donde elegir.

Fatal Fury 3

Más lucha en Wii

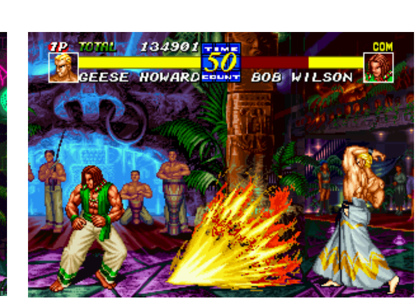
información

sistema: Consola Virtual
origen: Japón
publica: D4Enterprise
desarrolla: SNK
lanzamiento: 20 agosto 2010
género: lucha
jugadores: 1-2
precio: 900 NP

La saga Fatal Fury de SNK se identificaba en sus inicios con la sencillez y la acción directa, no en vano, en la primera entrega por ejemplo sólo eran tres los personajes seleccionables...

Esto fue cambiando en las posteriores entregas. Fatal Fury 2 o Fatal Fury Special incorporaban novedades y nuevos personajes que hacían más atractivo el título de SNK por una parte, aunque por la otra también desvirtuaba un poco la fórmula original. La tercera parte 'oficial' que nos ocupa supuso una pequeña revolución en el desarrollo del juego. En primer lugar se incorpora un nuevo plano de juego a los dos que estaban incluidos con anterioridad, (los clásicos de la serie), por lo que los personajes pueden moverse a su antojo en tres planos diferentes en los que escapar de ataques del contrario o realizar movimientos especiales nuevos, y en segundo, se introdujeron pequeños detalles en los controles como el salto ajustable según la presión del botón correspondiente o las técnicas ocultas que la mayoría de los personajes poseen.





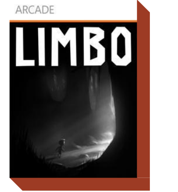
A la incorporación natural de nuevos personajes (cinco en total), se suma que nuestros favoritos (Terry, Andy...) siguen impertérritos en el plantel. Echamos de menos eso sí a otros clásicos como Krauser o Lawrence Blood. Una pena que nos hayan abandonado en esta entrega. El diseño gráfico creció también un tanto dejando atrás la sencillez que sobre todo la primera entrega hacia gala, para madurar a un estilo que poco a poco nos acercaría a los diseños tipo animecaracterísticos del tremendo Garou Mark of the Wolves.

En resumen, si te gustan los juegos arcade de SNK, y la lucha en particular, Fatal Fury 3 es una magnifica opción. En nuestra opinión no supera a Street Fighter, pero es un título con personalidad propia que ha sabido evolucionar a lo largo de sus entregas y que generalmente basa su planteamiento en un sistema de lucha sencillo sin excesos innecesarios. Si a esto le unimos unos gráficos más que vistosos (atentos a algunos escenarios exquisitos) y una banda sonora poderosa, no necesitaréis mucho más para disfrutar con vuestra Wii.



Limbo

Terror en blanco y negro



información

sistema: XLA
origen: Dinamarca
publica: Microsoft Game Studios
desarrolla: Playdead Studios
lanzamiento: 21/07/2010
género: Plataformas/Puzzle
jugadores: 1
precio: 1200 MP

Limbo es otro de esos extraños casos en los que juegos de la escena independiente adquieren la suficiente notoriedad como hacerse un hueco en el circuito comercial. Ganador de algunos premios y con unas ventas más que potentes en la tienda de Xbox, llega este plataformas en blanco y negro hasta tu consola.

Lo primero que llama la atención al cargar Limbo es su fabulosa atmósfera y como somos literalmente arrojados a ella, despojados de cualquier pista sobre lo que ha ocurrido, lo que debemos hacer o cuáles son nuestras habilidades, muy en la línea de los juegos de hace unos años en los que los tutoriales no existían. De primeras apenas sabemos cual es nuestro cometido, tan sólo que somos un pequeño niño abandonado a su suerte y que nos encontramos en los confines del infierno con el fin de buscar a nuestra perdida hermana. Lo siguiente será ponernos en pie y caminar entre oscuros pasajes, neblinosos bosques y ciudades malditas, tratando de adivinar cual será nuestro próximo enemigo o como dar dos pasos seguidos sin acabar destrozados por alguna de las miles de mortíferas trampas dispuestas a lo largo del escenario, mientras deambulamos de un lado a otro, recogemos objetos o damos pequeños saltos. Y es que este es el verdadero mecanismo de Limbo. Avanzar mientras morimos haciendo uso de nuestras escasas habilidades, o es lo que es lo mismo, será imposible averiguar como superar algunas situaciones y puzzles si antes no hemos muerto de alguna de las desagradables formas que nos propone el juego (y que para los más aprensivos se pueden censurar por cierto). Es básicamente intentarlo todo, aprender de nuestros errores y continuar. Todo esto se acrecienta gracias a una ambientación salvaje, en la que las formas no están definidas, todo es oscuro basado en siluetas amenazantes que se mueven al compás de una banda sonora minimalista a partir de unos pocos sonidos y amagos de melodías que pondrá los pelos de punto al más pintado. ¿Su único aspecto negativo? La corta duración por el precio del juego (aproximadamente 15€), y la dificultad en algunos momentos, pero es sin duda una opción muy fresca de disfrutar con un plataformas diferente e inquietante.



Espeluznantes situaciones. Limbo juega con esos gráficos simples para provocar terror.





¡FLASH!

HAY OTRAS PLATAFORMAS DONDE ENCONTRAR MÁS JUEGOS

Final Feeeway

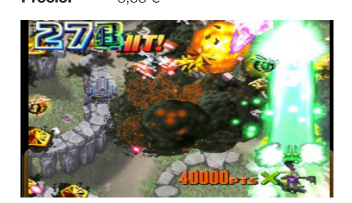
Sistema: iPad / iPhone
Publica: Davide Pasca
Desarrolla: Davide Pasca
Precio: 0,79 €



Versión actualizada no oficial del famoso Out-Run de SEGA. Aprovechando el giroscopio de nuestro iPhone (el juego también es compatible con iPad y la retina display del iPhone4) cruzaremos el país de costa a costa sobre nuestro flamante Ferrari a más de 300km/h. El juego se mueve casi siempre a 60fps, salvo pequeñas ralentizaciones. Se hace ligeramente monótono a las pocas partidas, ya que es un juego completamente lineal, sin que podamos escoger una ruta. Buena opción para pasar el rato en el metro, pero si buscamos realismo tenemos muchas y mejores opciones en la AppStore, como el GT Racing.

Dodonpachi

Sistema: iPad / iPhone
Publica: CAVE
Desarrolla: CAVE
Precio: 6,99 €



Versión para iOS de DoDonPachi Dai-Fukkatsu, quinta parte de la saga DoDonpachi creada por Atlus y Cave en 1995. Uno de los shooters mas vertiginosos y difíciles de la historia, adaptándolo para la ocasión a un sistema de control táctil. El juego es un calco de la versión del arcade de 2008, con sus miles de disparos en pantalla y unos gráficos tipo anime muy conseguidos. Enganchará a todos los locos de los shooters, pero igual es demasiado difícil para los no asiduos a este género. Se espera su salida también en XBLA para diciembre.

Time Geeks: Find All!

Sistema: iPhone
Publica: Ivanovich Games
Desarrolla: Ivanovich Games
Precio: 0,79 €



Con más de un centenar de retos disponibles y diversos modos de juego (incluido un tremendo y divertidísimo editor de niveles en 'pixel art'), se presenta este divertido juego de "busca y encuentra" en el menor tiempo posible. Siempre rodeados de un ambiente viejuno, retro y pixelado, Time Geeks conecta con los jugadores más clásicos gracias a sus continuos guiños a épocas pasadas, al tiempo que no se corta al esconder referencias para los más geeks sobre ámbitos como la televisión el cine o la música. Original y capaz de mantener una sencillez abrumadora, Time Geeks es una pieza de entretenimiento directa y muy divertida que además cuenta ya con una versión HD para iPad.

Phantasy Star II

Sistema: iPhone
Publica: Sega
Desarrolla: Sega
Precio: 3,99 €



Otro de los tremendos clásicos de Sega y Megadrive llegan a iPhone. En este caso le toca el turno a Phantasy Star II, la segunda entrega de la famosa saga RPG por turnos. La emulación del título original es prácticamente perfecta aunque echamos de menos algo una mayor velocidad y tener más opciones a la hora de configurar los controles, el aspecto gráfico, etc. En el aspecto jugable la historia no defrauda y el título es largo, y aunque los controles táctiles dejan algo que desear parece que Sega ha arreglado algunos de los problemas que tenían sus primeros lanzamientos en iPhone. Una buena opción si te gustan los juegos de rol para consola tradicionales.

R-Type

Sistema: iPhone
Publica: IREM
Desarrolla: IREM
Precio: 1,59 €



Llevar un juego como R-Type a un plataforma táctil seguirá siendo tarea imposible, o al menos, infructuosa. No es que IREM lo haya hecho con desgana, pero un título que exige un control tan preciso y con una dificultad tan alta como es este clásico de los matamarcianos, no puede verse reducido a un 'control pad' virtual. Ni es lo que esperaban los más viejos del lugar, que incluso pueden tildar a esta versión de pequeña aberración, ni seguramente para los más nuevos, que verán como a pesar de las vidas infinitas y otros modos para aligerar la dureza del juego, la diversión se desvanece mientras arrastran sus irritados dedos a lo largo de la pantalla.

Motocross Challenge

Sistema: iPhone
Publica: David Doucet
Desarrolla: David Doucet
Precio: 0,79 €





Es extraordinario encontrarnos de vez en cuando como juegos como este en el vasto catálogo de la Appstore. ¿Un título que mezcla las carreras de motocross con scroll lateral, gráficos de la vieja escuela y un parecido más que razonable con Excitebike de Nintendo? Esto y más es lo que nos presenta Doucet en este apasionante arcade. Cuatro modos de juego, incluido una excelente modalidad multijugador, unos gráficos más que correctos, jugabilidad sencilla y una gran cantidad de trucos que podemos realizar montados en nuestra moto. ¿Se puede pedir algo más? Los más nostálgicos del lugar se verán transportados a la época de los 8 y 16 bits sin esfuerzo. Muy recomendable.

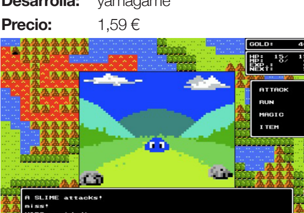
Super Laser

Sistema: iPhone
Publica: EpicForce
Desarrolla: EpicForce
Precio: 0,79 €

De los creadores del ya comentado iFighter 1945, llegaba otro matamarcianos (sufrimos invasión por lo visto) hasta las plataformas iOS. En este caso el ambiente es futurista, de aspecto muy similar al clásico Raiden, en el que un desconocido planeta Tierra se ha convertido en el segundo hogar de unos malvados invasores que pretenden exterminar a la raza humana. Tendremos que enfrentarnos a ellos a lo largo de seis largos niveles sazonados con toda clase de efectos gráficos, hordas de enemigos y disparos, muchos disparos. Como de costumbre podremos escoger entre diferentes tipos de control y tres niveles de dificultad.

PicoPicoQuest

Sistema: iPad
Publica: yamagame
Desarrolla: yamagame
Precio: 1,59 €



Si después de tanta acción y disparos tienes ganas de algo más pausado, prueba a imbuirte en este notable RPG que por estilo técnico e interfaz te recordará a los Dragon Quest o los Ultima de toda la vida. Quizás más cercano a los 8-bits, en PicoPicoQuest no encontraremos grandes alardes gráficos ni animaciones de cine, aunque a cambio obtendremos una experiencia retro en mayúsculas mientras navegamos por su mapa pixelado y nos perdemos irremediablemente en las mazmorras. El único pero que encontramos es su tosca interfaz y que los combates por turnos pueden acabar por cansar.



World of Illusion

Mickey en plena acción. Sega mimó como nadie la licencia Disney en sus máquinas y para los escenarios de este juego se inspiró en clásicos de la animación como Pinocho, la Sirenita o Aladdin. Gracias al uso de los hechizos y la cooperación entre los dos personajes, Sega rompió moldes en el género de las plataformas.

SISTEMA: Megadrive
AÑO: 1992
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Sega
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

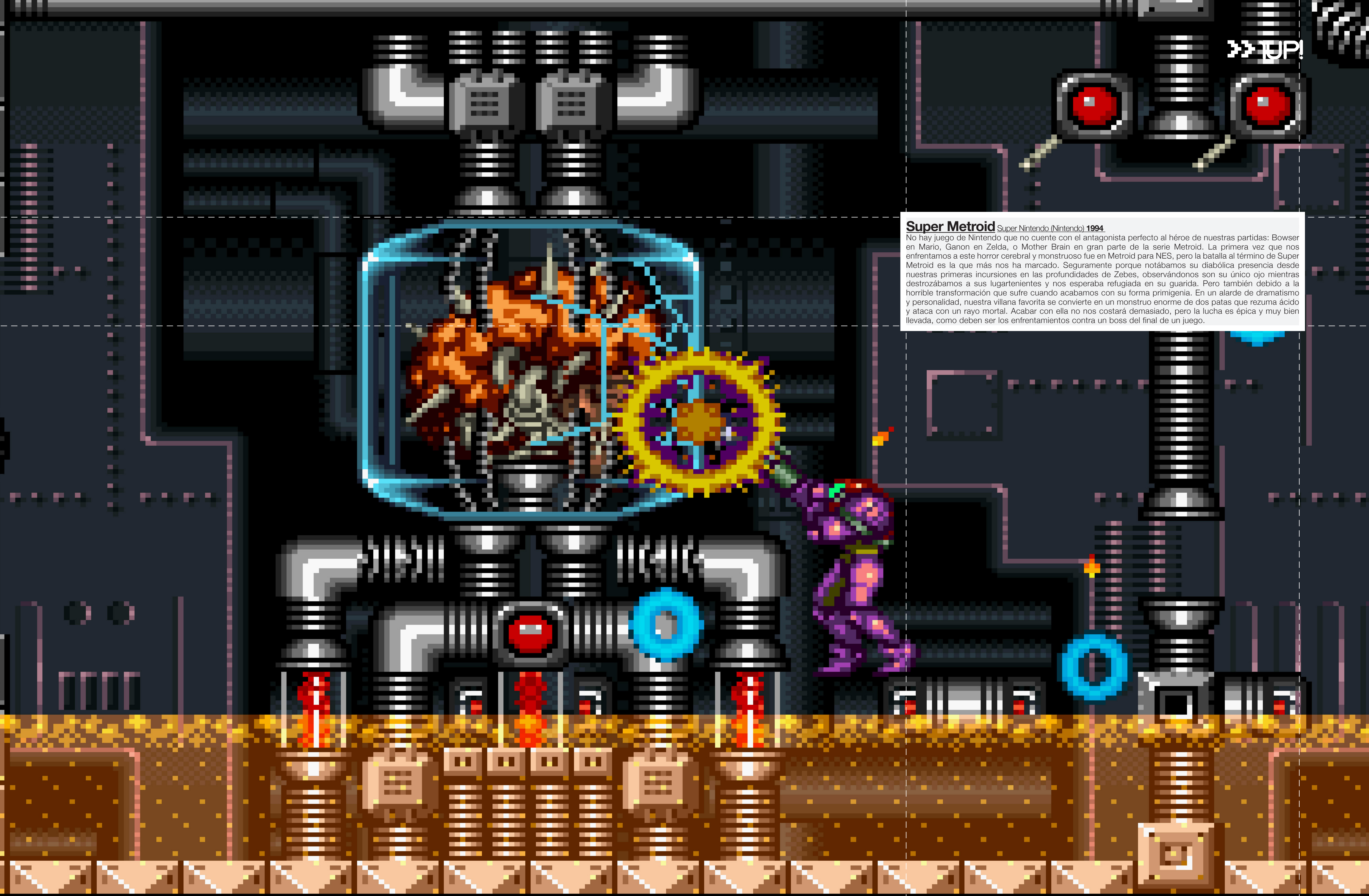
En la época de los 8 y 16 bits el binomio Disney-videojuegos no solo nos daba muchos títulos sino también muchas alegrías. Tanto aquellos basados en las películas de animación que año tras año visitaban los cines y las galas de los Oscar como aquellos otros juegos que utilizaban sus personajes mas clásicos y que siempre eran sinónimo de calidad.

World of Illusion podría enmarcarse en el segundo caso y forma parte de una, se podría llamar "saga", que tanto en los 8 como en los 16 bits tenía al afamado Mickey Mouse como protagonista: Los "illusion" que ya contaban con los Castle of Illusion y Land of Illusion -exclusivo este último de la hermana pequeña pero no por ello de inferior calidad y a la sazón auténticos cartuchos que hacían las delicias de los amantes de las plataformas. Sega se decidió entonces por un título exclusivo de Megadrive que aprovecharía al máximo su mayor potencial técnico y añadiendo una suculenta novedad: la posibilidad de jugarlo a dobles, algo muy poco habitual en el género. Y no sólo eso, sino que ambos jugadores debían colaborar para el avance en los diferentes niveles. Pero empecemos por el principio.

Donald -quien si no iba a ser el compañero- y Mickey están ensayando su número de magia cuando descubren un armario mágico en el que Donald se interna a pesar de las advertencias del ratón Mickey. El armario los transporta a los dominios del malo de turno que les reta a encontrarlo y vencerlo si quieren que les muestre de nuevo la forma de volver a casa.

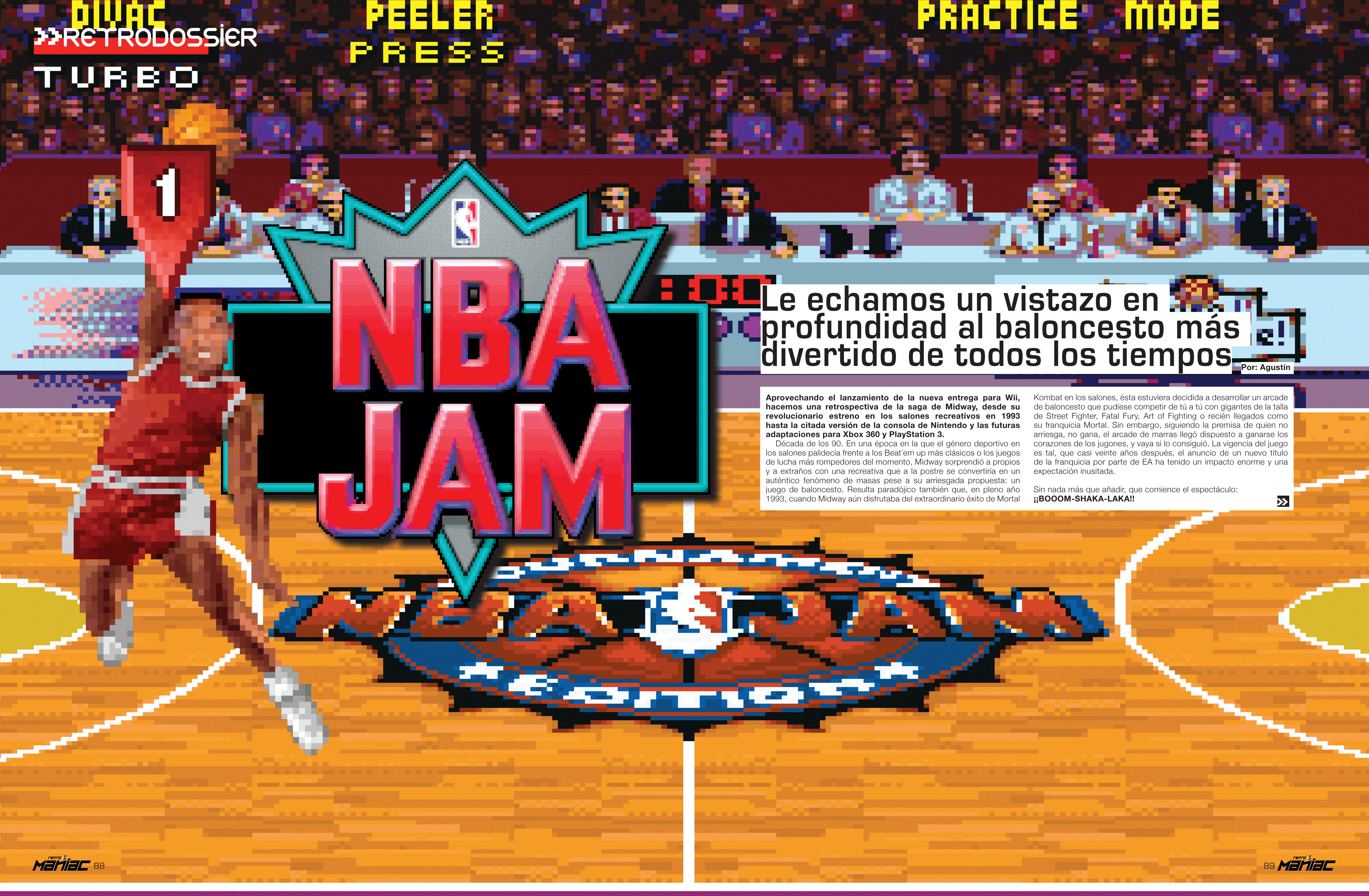
A partir de aquí melodías pegadizas pero sin grandes pretensiones, gráficos mimados y buena jugabilidad marca de la casa. Para vencer a los enemigos contamos como arma con una especie de capa de mago que, si estamos muy lejos, dejará a los villanos ligeramente congelados y si estamos cerca los transformará en algo inofensivo. El juego en si no es muy difícil y tenemos bastante vida con una barra de salud iconizada a través de cartas de poker que iremos perdiendo a medida que nos golpeen y recuperando con determinados items como suele ser habitual, pero nos enfrentamos a algunas situaciones que ciertamente nos lo pondrán un poco más difícil.

En definitiva, un viaje mítico al universo Disney que se disfruta más, como no, en compañía de un amigo.



Super Metroid Super Nintendo (Nintendo) **1994**

No hay juego de Nintendo que no cuente con el antagonista perfecto al héroe de nuestras partidas: Bowser en Mario, Ganon en Zelda, o Mother Brain en gran parte de la serie Metroid. La primera vez que nos enfrentamos a este horror cerebral y monstruoso fue en Metroid para NES, pero la batalla al término de Super Metroid es la que más nos ha marcado. Seguramente porque notábamos su diabólica presencia desde nuestras primeras incursiones en las profundidades de Zebes, observándonos son su único ojo mientras destrozábamos a sus lugartenientes y nos esperaba refugiada en su guarida. Pero también debido a la horrible transformación que sufre cuando acabamos con su forma primigenia. En un alarde de dramatismo y personalidad, nuestra villana favorita se convierte en un monstruo enorme de dos patas que rezuma ácido y ataca con un rayo mortal. Acabar con ella no nos costará demasiado, pero la lucha es épica y muy bien llevada, como deben ser los enfrentamientos contra un boss del final de un juego.



NBA JAM

Le echamos un vistazo en profundidad al baloncesto más divertido de todos los tiempos

Por: Agustín

Aprovechando el lanzamiento de la nueva entrega para Wii, hacemos una retrospectiva de la saga de Midway, desde su revolucionario estreno en los salones recreativos en 1993 hasta la citada versión de la consola de Nintendo y las futuras adaptaciones para Xbox 360 y PlayStation 3.

Década de los 90. En una época en la que el género deportivo en los salones palidecía frente a los Beat´em up más clásicos o los juegos de lucha más rompedores del momento, Midway sorprendió a propios y a extraños con una recreativa que a la postre se convertiría en un auténtico fenómeno de masas pese a su arriesgada propuesta: un juego de baloncesto. Resulta paradójico también que, en pleno año 1993, cuando Midway aún disfrutaba del extraordinario éxito de Mortal Kombat en los salones, ésta estuviera decidida a desarrollar un arcade de baloncesto que pudiese competir de tú a tú con gigantes de la talla de Street Fighter, Fatal Fury, Art of Fighting o recién llegados como su franquicia Mortal. Sin embargo, siguiendo la premisa de quien no arriesga, no gana, el arcade de marras llegó dispuesto a ganarse los corazones de los jugones, y vaya si lo consiguió. La vigencia del juego es tal, que casi veinte años después, el anuncio de un nuevo título de la franquicia por parte de EA ha tenido un impacto enorme y una expectación inusitada.

Sin nada más que añadir, que comience el espectáculo:
¡¡BOOOM-SHAKA-LAKA!!

1993
NBA JAM (ARCADE)

Aunque es cierto que a finales de los 80 y principios de los 90 los juegos deportivos de baloncesto gozaban de cierta difusión y éxito en PC, compatibles y consolas, éstos apostaban principalmente por la simulación. Algunos como **Lakers Vs. Celtics, Bulls Vs. Blazers o Tecmo Super NBA Basketball** constituían los mejores ejemplos en cuanto a enfrentamientos 5 contra 5, con multitud de posibilidades jugables, sirviendo de germen de franquicias posteriores como NBA Live de EA o la saga 2K. Otros como **Fernando Martín Basket Master, Jordan Vs. Bird o Michael Jordan In Flight** continuaban manteniéndose fieles a las reglas del juego, aunque en estos casos los enfrentamientos quedaban limitados a un simple 1 contra 1. Por último, existían casos aislados como **Arch Rivals**, que daban prioridad al juego fácil y a la diversión directa, prescindiendo absolutamente de la simulación. Basándose en partidos de 2 contra 2, el objetivo era acabar con todas las posibilidades del contrario para anotar, obviando las reglas y con la posibilidad de golpear al contrario. Con esta interpretación tan revolucionaria del juego, no es raro pensar que Arch Rivals fuese más o menos una protoversión de **NBA Jam**. Además, este juego nacido como arcade de recreativas en 1989 era propiedad de... ¡Midway!. La respuesta entonces está clara.

Ya hemos podido comprobar que NBA Jam heredó el concepto y el estilo desenfadado de Arch Rivals, pero algunas modificaciones en la naturaleza del juego lo llevó a una nueva dimensión: con licencia oficial de la NBA, se apostó por partidos de 2 contra 2 divididos en cuatro cuartos y con ausencia total de reglas. Así pues, resultaba chocante que infracciones habituales en baloncesto como los dobles, los pasos, los fuera de banda, el campo atrás o las faltas personales no tuvieran razón de ser. Las únicas reglas que prevalecían eran el goaltending (los tapones ilegales producidos cuando la pelota está en trayectoria descendente hacia el aro) y el reloj de posesión de 24 segundos. No hacía falta más. Igualmente, se añadió una barra de velocidad a cada jugador, de manera que podíamos plantarnos en la canasta contraria en cuestión de segundos, aumentando pues la velocidad del juego y convirtiendo los partidos en auténticos y frenéticos correcalles. Si ya de por sí la ausencia de reglas constituía una auténtica sorpresa, faltaba por añadir el toque especial que convertiría al juego en una auténtica bomba jugable: **los mates**. Ya no era necesario acercarse mucho al aro para machacar. Simplemente bastaba con llegar a cualquier parte de la pintura para que nuestro jugador ejecutara primero un salto imposible y después un mate estratosférico, prescindiendo pues de las leyes de la física. De este modo, no era difícil ver a jugadores míticos como **Dominique Wilkins, Shaquille O´Neal o Scottie Pippen** salirse de la pantalla y ejecutar volteretas, tirabuzones o giros de 360º uno tras otro antes de meter la bola en la cesta. Incluso si se apostaba por machacar el aro rival de manera insistente, no era extraño pensar que tarde o temprano el tablero terminara volando por los aires, tal y como sucede en la vida real. Y sino, que se lo digan a Shaquille...

El apartado gráfico también supuso una revolución. Al igual que pasó en Mortal Kombat, Midway volvió a servirse de personajes digitalizados para NBA Jam, tanto para las caras como para los cuerpos. Asimismo, se utilizó un sistema de captura de movimientos para dotar a los jugadores de un mayor realismo a la hora de ejecutar los botes, las carreras, los saltos o los tiros a canasta. No obstante, éstos no estaban personalizados, ya que se utilizó un único modelo para todos, a excepción de las caras.

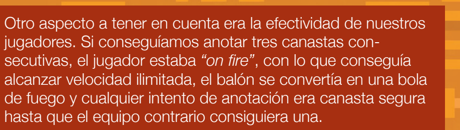
El apartado sonoro también merece tenerse en alta estima. La música con toques funk y los fx eran sobresalientes, pero eran los comentarios de los partidos lo que merecían verdaderamente la pena, convirtiéndose también en una de las grandes bazas del juego. Mientras jugábamos, un speaker se dedicaba a comentar las jugadas con frases ya míticas y que pasarían a la posteridad como el celebérrimo ***"Boom-shaka-laka!"***, al hacer un mate espectacular, ***"From Downtown!"***, cuando hacías un tiro lejano, ***"He's on fire!"***, cuando metías tres canastas consecutivas, o ***"Grabs the rebound!"*** al coger un rebote.

A nivel jugable, el juego "jugaba" en otra liga, nunca mejor dicho. A diferencia de los juegos de lucha, NBA Jam no requería de combinaciones de botones ni movimientos especiales. Tan sólo un botón para correr, otro para pasar/bloquear y otro para tirar/saltar. Además, la máquina posibilitaba jugar con hasta cuatro personas a la vez. Pura locura, vamos.

En cuanto a las plantillas, éstas estaban basadas en la temporada 92/93 de la NBA, con jugadores de la época de la talla de Scottie Pippen, Karl Malone, John Stockton, Clyde Drexler, Charles Barkley, Hakeem Olajuwon, Reggie Miller, Isiah Thomas o Bill Laimbeer, entre otros. Sorprendió la no inclusión de **Michael Jordan** en el elenco de jugadores, debido a problemas con la adquisición de sus derechos. Con el paso del tiempo, las sucesivas versiones del juego contarían con un baile de jugadores debido principalmente a que muchos de ellos se encontraban en el ocaso de sus carreras, otros murieron o simplemente, por problemas legales.

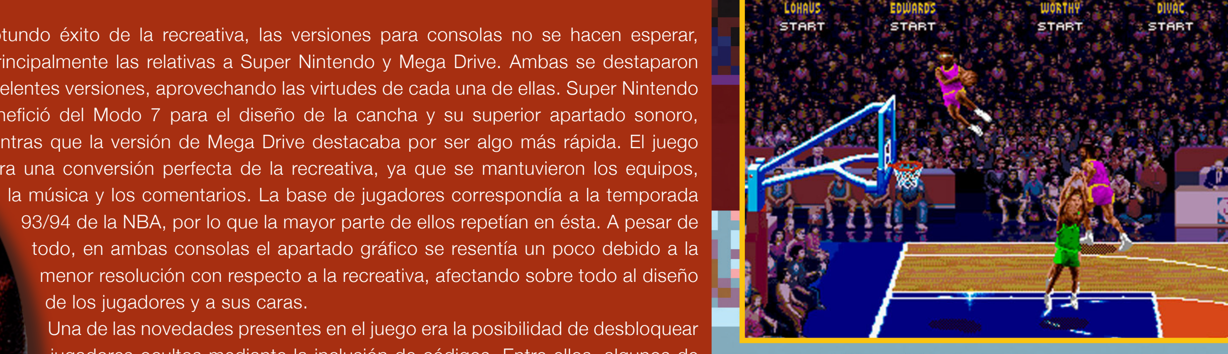
Con todas estas virtudes y sin apenas defectos, Midway presentó NBA Jam en los salones con la sana intención de hacerse un hueco en las preferencias de los jugones. Gracias a su fresca e innovadora propuesta, el hecho de ser un juego de baloncesto no supuso ningún hándicap, sino todo lo contrario, arrasó.

El diseño de la cancha estaba muy bien logrado, con el público enfervorizado pero sin ninguna posibilidad de interactuación.



Otro aspecto a tener en cuenta era la efectividad de nuestros jugadores. Si conseguíamos anotar tres canastas consecutivas, el jugador estaba *"on fire"*, con lo que conseguía alcanzar velocidad ilimitada, el balón se convertía en una bola de fuego y cualquier intento de anotación era canasta segura hasta que el equipo contrario consiguiera una.

1994
NBA JAM (CONSOLAS)



Tras el rotundo éxito de la recreativa, las versiones para consolas no se hacen esperar, destacando principalmente las relativas a Super Nintendo y Mega Drive. Ambas se destaparon como excelentes versiones, aprovechando las virtudes de cada una de ellas. Super Nintendo se benefició del Modo 7 para el diseño de la cancha y su superior apartado sonoro, mientras que la versión de Mega Drive destacaba por ser algo más rápida. El juego era una conversión perfecta de la recreativa, ya que se mantuvieron los equipos, la música y los comentarios. La base de jugadores correspondía a la temporada 93/94 de la NBA, por lo que la mayor parte de ellos repetían en ésta. A pesar de todo, en ambas consolas el apartado gráfico se resentía un poco debido a la menor resolución con respecto a la recreativa, afectando sobre todo al diseño de los jugadores y a sus caras.

Una de las novedades presentes en el juego era la posibilidad de desbloquear jugadores ocultos mediante la inclusión de códigos. Entre ellos, algunos de los programadores originales del juego, el presidente de los EEUU por aquel entonces, Bill Clinton, o la mascota de los Charlotte Hornets.

Más adelante aparecieron versiones para Mega CD, Game Gear o Game Boy. A diferencias de las versiones de 16 bits, éstas destacaban por poseer una primera actualización de las plantillas. Por razones técnicas evidentes, las versiones portátiles sufrieron recortes en el aspecto técnico, sobre todo la de Game Boy. La correspondiente a Mega CD no dejaba de ser un calco de la versión de Mega Drive, aunque con ligeras mejoras gracias a la mayor capacidad del CD, sobre todo en el apartado sonoro.



La conversión para videoconsolas tuvo detrás una importante campaña publicitaria que se centró en el denominado 'Jam Day', la fecha escogida para su lanzamiento en EEUU (4 de marzo de 1994).

OTRAS VERSIONES

Empujados por un pleito con Acclaim por el control de la licencia del juego y la posterior pérdida de la misma, Midway decidió continuar con la fórmula que tanto exito le había proporcionado, pero con un nuevo nombre. Así pues, en 1996 se presenta en los salones **NBA Hangtime**, la que verdaderamente podíamos considerar como legítima continuación de NBA Jam. Y es que todo lo mostrado en Tournament Edition seguía estando ahí, aunque mejorado con nuevas añadidos, como la posibilidad de hacer alley hoops y mates dobles y lo mejor, la posibilidad de crear a nuestro jugador perfecto, dotándoles de atributos y habilidades propias. Al igual que en NBA Jam Extreme, NBA Hangtime presentó los mismos problemas de licencias de jugadores.

El juego también llegó a consolas. Apareció en las consolas de nueva generación del momento como Nintendo 64 o Playstation, pero también se lanzó en las ya vetustas Mega Drive y Super Nintendo, además de PC.

El mismo año, Midway presentó otra versión del juego, pero con equipos universitarios. Bajo el título de **NBA College**, fue presentado directamente en consolas.

Un año después, hizo aparición la secuela de NBA Hangtime, con el sobrenombre de **NBA Maximum Hangtime**. Básicamente, era el mismo juego pero con un mayor número de trucos y personajes desbloqueables.

Ya en 1999, llegaría la última adaptación de la franquicia por parte de Midway, y en la misma línea continuista de las anteriores versiones de recreativ Por supuesto, tuvo su consiguiente versión en consolas, siendo Nintendo 64, Playstation y Dreamcast las elegidas en esta ocasión.



1994 NBA JAM TOURNAMENT ED.

En líneas generales, esta revisión de la saga no difiere mucho de la versión anterior en cuanto al aspecto técnico y al sistema de juego, por lo que las novedades se centraron en una nueva actualización de las plantillas -con posibilidad de elección de jugadores-, algunas mejoras para el juego habitual y el modo Tournament. En el primer caso, tanto la recreativa original como la primera conversión a consolas disponían de duetos fijos e irremplazables. En este caso, cada equipo poseía un plantel de tres jugadores iniciales, pudiendo entonces escoger dos de ellos, con posibilidad de realizar cambios durante los intermedios. Esto permitía darle más realismo al juego, ya que dependiendo de la calidad de cada una de las plantillas, el nivel de competitividad y los desequilibrios entre los equipos era mayor. Así pues, si antes sólo disponías de un jugador bajo con mayor facilidad para anotar desde media/larga distancia y un jugador alto para machacar, la inclusión del tercer jugador mejoraba las combinaciones. Si a esto le añadimos que al conseguir ganar el campeonato podíamos desbloquear dos jugadores más por cada equipo, las posibilidades se multiplicaban. Asimismo, se incluyeron estadísticas y un sistema de atributos y habilidades para cada jugador, que se unía a la barra de cansancio ya presente. Así pues, el mayor número de golpes, empujones o acciones recibidas por el contrario se reflejaba en las estadísticas de cada uno, de modo que las habilidades se resentían. En cuanto a las mejoras jugables, se incluyeron los denominados "Hot Spots", que consistían en zonas aleatorias que aparecían en cualquier parte y momento de la pista y que otorgaban mayor puntuación si al realizar el tiro nos encontrábamos sobre ellas, pudiendo llegar a realizar canastas de hasta 9 puntos. También podíamos recibir ayudas temporales en cualquier momento, como mayor acierto en tiros de tres, mates desde cualquier punto de la cancha, estado "on fire" instantáneo sin necesidad de meter tres canastas consecutivas, o una bomba, la cual permitía eliminar al resto de jugadores.

Respecto a los modos de juego, se habilitó el modo juice para aumentar la velocidad del juego x4 y sobre todo el modo Tournament, que permitía desbloquear dos nuevos jugadores por equipo. Como era de esperar, el juego fue de nuevo convertido a consolas de 16 bits y portátiles. Además, nuevas consolas añadieron el título a su catálogo, como la 32X, Atari Jaguar, y las nuevas Saturn y Playstation. También hizo su aparición en PC.





se añadieron trucos y cómo no, personajes especiales. Entre estos, además de los habituales programadores se confirmó de nuevo al presidente vigente de EEUU Bill Clinton, a su mujer Hillary, al vicepresidente Al Gore, al vicepresidente de Atari Leonard Tramiel, -en exclusiva en la versión para la consola de Atari en ese momento, la Jaguar- o los personajes de Mortal Kombat



1996 NBA JAM EXTREME

Una vez que Acclaim se hizo con el control de la licencia, la saga volvería de nuevo a recreativas. Sin embargo, estamos en una época en la que los gráficos en 2D empiezan a perder notoriedad en favor de las 3D y los entornos poligonales, por lo que se decidió apostar por este sistema de cara al diseño de la nueva entrega, lo que supuso la ruptura total con respecto a la versión original aparecida tres años atrás. Este estilo se repetiría posteriormente en las sucesivas entregas para consolas de sobremesa durante los años venideros. Aunque el estilo gráfico había cambiado radicalmente, la esencia y el sistema de juego se mantenían intactos. Además, el nuevo lavado de cara permitía mostrar un diseño de jugadores y de canchas más acordes con la realidad. Asimismo, se utilizó un nuevo sistema de captura de movimientos exclusivo de Acclaim y se dotó de un mayor número de cámaras, permitiendo pues seguir el partido desde múltiples ángulos de visión. Para favorecer la jugabilidad, se añadió un sexto jugador para escoger en cada equipo, se respetó y aumentó el sistema de atributos un 30%, se incluyeron nuevos mates y sobre todo, la adición del nuevo botón extreme, que nos permitía adoptar un mejor control sobre nuestros jugadores. Por supuesto, se incluyeron de nuevo los típicos trucos y personajes secretos, como equipos legendarios del Este y el Oeste, los programadores del juego, mascotas, balón de playa o de fútbol, etc.

La licencia correspondía a la temporada 96/97 de la NBA. Con la ampliación de la liga un año antes, se podían escoger dos nuevos equipos –Toronto Raptors y Vancouver Grizzlies-, de modo que ya fueron 29 los equipos disponibles. Debido a problemas legales motivados por el estreno por aquella época de la película Space Jam, algunos jugadores no aparecieron en el juego, como Michael Jordan –cuyos derechos fueron utilizados para otro videojuego, además de la película- o Charles Barkley. Incluso Shaquille O'Neal tampoco apareció en este caso debido también sus compromisos con videojuegos y películas. Lamentablemente, el juego fue un fracaso, palideciendo frente a su más directo competidor, el NBA Hangtime de Midway.



1994 NBA JAM 99 y 2000 (N64/PORT.)

Desde la versión Tournament edition, ninguna otra consola de Nintendo se benefició de una nueva conversión, puesto que NBA Jam Extreme sólo apareció en las consolas de SEGA y Sony. Así pues, las dos siguientes ediciones del juego serían editadas de modo exclusivo para Nintendo 64 y Game boy.

Centrándonos únicamente en la consola de sobremesa, la nueva versión seguía más o menos la misma línea impuesta en NBA Extreme. Apostando de nuevo por entornos tridimensionales, se adoptaron elementos más propios de los juegos deportivos de simulación, ya que además de los enfrentamientos por parejas que tanto habían caracterizado al juego original, se decidió por crear un nuevo modo de juego de competición con el clásico sistema de 5 contra 5. Asimismo, se depuró el sistema de captura de movimiento permitiendo nuevas acciones y nuevos mates. También se recrearon movimientos y técnicas específicas de algunos de los mejores jugadores de la competición del momento, se mejoraron las repeticiones de las jugadas más espectaculares al igual que los ángulos de cámara, se crearon nuevas animaciones in game, etc. La parte de simulación era muy completa, con multitud de modos de juego. Entre estos podemos destacar el Total Team Management, donde se permitía gestionar cualquiera de los 29 equipos de la NBA a todos los niveles, destacando principalmente el poder fichar y traspasar jugadores. También se nos permitía crear nuestro propio equipo o jugador, pudiendo luchar por el título con el resto de equipos. Y por si nos parecía poco, tres modos de competición extra: concurso de triples, tiros libres o práctica.

Ni que decir tiene que los trucos y los personajes desbloqueables estaban disponibles, afirmándose que sería la edición con mayor número de trucos hasta el momento. Por último, para dotar de un mayor atractivo para el público en general, se decidió por apostar por un jugador en concreto como imagen del juego, siendo el elegido el rookie de los New Jersey Nets Keith Van Horn.

La versión 2000 seguía el mismo patrón. Lo único que difería de la edición 1999 era la consabida actualización de las plantillas y el patrocinio, que en este caso estaba protagonizado por el jugador de los Sacramento Kings Chris Webber.



Durante los años posteriores a 1994, la saga propiedad de Acclaim evidenciaba un cierto desgaste y comenzaba a perder atractivo. Sirva como dato que las últimas versiones aparecidas antes de la nueva generación de consolas fueron las dos correspondientes a N64, y además editadas en el último ciclo de vida de la consola. Así pues, la saga sólo continuó editándose en portátiles, siendo **Game Boy** y la nueva **Game boy Advance** las que recibieron sendas conversiones, pasando con más pena que gloria y con críticas muy poco favorables.



2003 NBA JAM (PS2/Xbox)

Tres años después del último NBA Jam para consolas de sobremesa, Acclaim edita una nueva versión de la saga para Playstation 2 y Xbox, las nuevas consolas de Sony y Microsoft -Gamecube no recibió su respectiva conversión-. En este caso, Acclaim intentó apostar por volver a los orígenes, aunque siguieron apostando por la potencia 3D de los nuevos sistemas. Adoptando un formato de 3 contra 3, el juego tendía a fundamentarse sobre los pilares del NBA Jam Tournament Edition, pero al final el resultado estaba más acorde con juegos del estilo de NBA Street o NBA Showtime, que poco tenían que ver con el estilo desenfadado del anterior. Lamentablemente, y en vista del éxito de otros juegos de baloncesto más orientados a la simulación, la franquicia queda relegada al olvido.



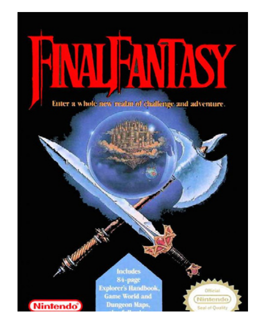
2010 NBA JAM (Wii)

A principios de 2010, siete años después de la última entrega de la franquicia y casi diez años de ausencia en la sobremesa de Nintendo, fuentes de la cadena deportiva ESPN confirmaban que EA había adquirido los derechos para la realización de una nueva entrega en exclusiva para Wii.

Posteriormente, tras rumores incesantes sobre una hipotética versión HD para 360 y PS3, se confirma que vendrá incluido en la nueva versión del simulador de baloncesto NBA Elite de EA como descarga para soportes Live y Network, pero tras semanas de 'dires y diretes', finalmente se cancela NBA Elite y las conversiones se distribuyen en formato físico como en el caso de Wii.



Final Fantasy



SISTEMA: NES
AÑO: 1987
GÉNERO: JRPG
PROGRAMACIÓN: SQUARESOFT
PUNTUACIÓN: ***

Nunca un "final" supuso tanto un principio. Corría el año 1987 y SquareSoft estaba al borde de la quiebra pues ninguno de los títulos que había ido produciendo desde su fundación en 1983 para sistemas tan dispares como el MSX, el NEC PC98, el FM-7, la NES y el Famicom Disk System habían dado unos resultados destacables.

Fue entonces cuando, como una despedida anunciada, se gestó el título que nos ocupa con tan descriptivo nombre. Por aquel entonces Japón no tenía una tradición de juegos de rol y consumían los productos occidentales con grandes sagas como Wizardry que triunfaba con su tercera entrega. Un año antes Enix Corporation triunfó con un clon de los JDRs occidentales, el famosísimo Dragon Quest, y los chicos de SquareSoft optaron por imitarlos sacando un juego también altamente influenciado tanto por el sistema como por la mitología de occidente (había jefes finales como el Kraken o Tiamat, un dragón de cinco cabezas que a muchos seguidores de D&D sonará). Sin perder un segundo el bueno de Hironobu Sakaguchi concibió un juego muy similar al Dragon Quest de Enix aprovechando código ya desarrollado con anterioridad y comenzó a mostrarlo a los medios de comunicación para tratar de ganar algo de notoriedad, obteniendo el beneplácito de Famitsu, y por ende una enorme cobertura de su "fantasi final". El juego ideado por Sakaguchi no era ninguna maravilla técnica como ciertamente ninguno del género por entonces. Con un equipo formado por tan sólo siete personas entre programadores, artistas y músicos las miras no estaban puestas muy arriba. Sin embargo, desde el mismo momento en que la música de Nobuo Uematsu llegaba a los oídos de los primeros jugadores que disfrutaron del cartucho de NES se encontraban atrapados en la magia de una saga que sin saberlo acababa de nacer.

El desarrollo era bien sencillo: El jugador deambulaba a lo largo de un mapa general y si entraba en una ciudad cambiaba a vista mas detallada donde hablar con gente y entrar a edificios. Había encuentros aleatorios (considerado el punto más negativo del juego) que nos llevaban a una pantalla de combate por turnos y podíamos mejorar nuestros personajes subiendo las características al ir ganando combates o comprando mejor equipo y aprendiendo nuevos hechizos.

Es un juego que aún hoy día merece la pena jugar existiendo remakes en diversas plataformas como GBA y PSP algo mejoradas.

Combates aleatorios. Uno de los aspectos más controvertidos del juego de Square y de muchos otros RPG son los combates aleatorios. Odiados por algunos y venerados por otros, los enfrentamientos con enemigos podían surgir sin previo aviso mientras el jugador caminaba por el mapa buscando su siguiente objetivo.

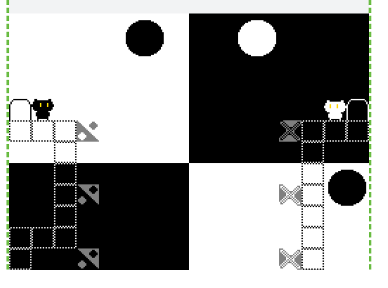
ZONA INDIE

Completa tu ración habitual de juegos independientes...

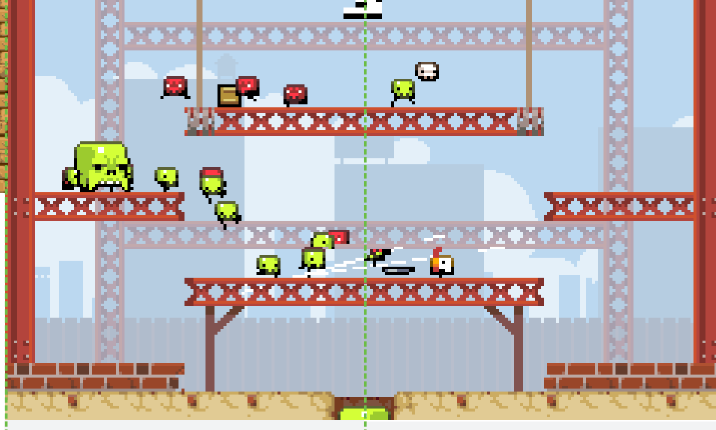
BLACK & WHITE

Sistema: Flash
Desarrollador: Juice10
Género: Plataformas/Puzzle
Descarga:
http://www.kongregate.com/games/Juice10/black-and-white

Los desarrollos para la aplicación Flash de Adobe también pueden tener éxito y ser más o menos complejos. Black & White parte de un concepto sencillo y además no es muy largo, pero lo cierto es que engancha al jugador irremediablemente mientras escuchamos su machacona banda sonora (que se puede omitir por cierto, pulsando la letra "m" del teclado). El fin es llevar en cada nivel a dos personajes de color negro y blanco a sus correspondientes salidas dándose la circunstancia de que manejamos a ambos con las mismas teclas de modo que si apretamos 'derecha' uno de los personajes se moverá hacia esa dirección, mientras que el otro lo hará en la contraria. Tendremos que echar mano de nuestro ingenio e imaginación para evitar obstáculos y no quedarnos sin opciones de llegar a la puerta de salida que nos lleva a la siguiente fase. El autor promete pulir ciertos aspectos en los controles, algo imprecisos en algunos momentos, pero si buscas un pequeño título con el que ejercitar durante unos minutos tus neuronas, Black & White es una más que correcta opción para pasarlo bien.







SUPER CRATE BOX

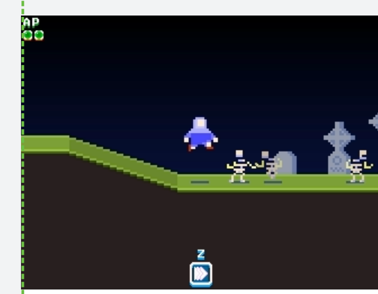
Sistema: Windows/MAC
Desarrollador: Vlambeer
Género: Acción
Descarga: http://www.supercratebox.com/?p=downloads

Este es uno de esos títulos que no te debes perder. Si eres amante de una veintena de años, exigentes en los juegos típicos arcade de hace tu habilidad y te consideras un tipo con los nervios de acero, deberías darle una oportunidad a la excelente creación de Rami y Jan, un par de colegas holandeses que han parido uno de los mejores y más desquiciantes arcades que servidor recuerda. La premisa es muy sencilla. Embutidos en un universo pixelazo que nos recuerda a las máquinas de principios de los 80, manejaremos a un hombrecillo que tiene que hacerse con todas las cajas de armamento que pululan por una suerte de niveles a-la Donkey Kong. Con un ojo puesto en la ingente cantidad de enemigos que van apareciendo por la parte superior de la pantalla, y otro en las plataformas y las susodichas cajas, tendremos que armarnos de paciencia y concentrarnos al 100% para lograr pasar de fase gracias a un nivel de dificultad muy ajustado… al alza. Con poco que le cojáis el truco descubriréis nuevas armas, estrategias y lugares en los diferentes niveles en los que refugiaros ante tanta oleada de sprite malvado. Genial como él sólo, y rematadamente difícil, encima existe versión para MAC. Así da gusto…

FABLEOUS

Sistema: Windows
Desarrollador: Jo-Remi Madsen
Género: Plataformas/Aventura
Descarga: http://www.roflgames.com

Un juego como Fable, y un creador como Peter Molyneux, no pasan desapercibidos en la comunidad de jugadores en el mundo, para bien o para mal. Hete aquí, que el bueno de Jo-Remi, desarrollador independiente del norte (muy norte) de Europa, presentó hace un par de meses su nuevo proyecto. Fableous es una especie de reconocimiento a todo lo bueno que tiene la saga Fable adaptado a los cánones de los juegos bidimensionales con scroll lateral, tratando de implementar además todas esas promesas que se quedaron por el camino, como un sistema de pesca realmente divertido, gran elección de armas, la posibilidad de estar acompañados por un perro… En fin, aún con todo en la demo preliminar prácticamente nada de esto se encuentra desarrollado, de hecho el juego se encuentra en un estado de programación bastante prematuro que deja entrever todo su potencial una vez que nos ponemos en marcha a lo largo de las cuevas de Hobbe, pero que aún tiene mucho que demostrar. Con todo la banda sonora promete, los controles están muy bien ajustados, y el estilo gráfico, muy sencillo (sufrirá un cambio por lo que parece) recuerda increíblemente al poderío gráfico de la obra de Lionhead. Esperamos que no se quede en un simple proyecto y que Jo-Remi continúe con su desarrollo, que la cosa pinta muy, pero que muy bien.



DREAMCHERRY

Sistema: Windows
Desarrollador: Adam Crawford
Género: Acción/Plataformas
Descarga: http://www.yoyogames.com/games/147686-dreamcherry-final-version

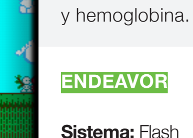
Lo que parecía ser un prometedor título de plataformas con estética 8 bits con más de 50 niveles, se ha quedado por el camino debido a un fallo en el disco duro de su desarrollador y a que no se han terminado de pulir algunas mecánicas y desarrollo. En DreamCherry nos pondremos a los mandos de un divertido personaje con pinta de cereza que nos recuerda mucho a los diseños primigenios de Nintendo para los cartuchos de su propia NES. Como Cherryboy seremos llamados por una especie de hada que nos recuerda que somos la unica persona capaz de liberar al mundo de los sueños de la amenaza que criaturas de pesadilla provocan con su presencia en tan adorable país. Ni cortos ni perezosos nos convertimos en el héroe de la aventura y nos disponemos a la acción. Los controles son muy sencillos, nos movemos con los cursores y disponemos de un botón para disparar estrellas que previamente recogemos a lo largo de los escenarios para derrotar a nuestros enemigos. También podremos saltar sobre ellos a la vieja usanza, pero esta técnica no es válida con todos. Los escenarios discurren a través de bonitas localizaciones como un bosque o un castillo, podremos sumergirnos en pequeños lagos y derrotar a algún temible 'boss' de final de fase, pero lo cierto es que esta demo sabe a poco y nos deja con ganas de mucho más. Lástima también de que al autor no le haya dado tiempo a ajustar el nivel de dificultad (muy fácil) y que no nos encontraremos con ninguna sorpresa en nuestro devenir a lo largo de los 7 niveles de los que consta finalmente DreamCherry.



MODERN WARFARE 2D

Sistema: Windows
Desarrollador: Callum Foot
Género: Acción
Descarga: http://www.yoyogames.com/games/118706/download

La saga Call of Duty se ha convertido en esta última década en el referente en los shooters en primera persona. Con unos inicios algo titubeantes, la serie de Activision se ha hecho fuerte gracias a sus misiones basadas en 'scripts' y guiones apabullantes además de su increíble puesta en escena. Quizás por ello desde la lejana Australia nos llega esta notable reinterpretación de los millones de tiros habituales en CoD con manejo combinado de teclado y ratón aunque en dos dimensiones. Tras la sorpresa inicial y una vez metidos en harina, podremos comprobar que el aspecto técnico es lo de menos, y los gráficos no brillarán precisamente por su calidad. La jugabilidad y los controles en cambio han mejorado desde la primera vez que lo probamos, y las misiones están basadas en las originales del Modern Warfare 2. Podremos conducir motos de nieve, participar en la escena del aeropuerto o eliminar a nuestros enemigos en medio oriente. Quizás fallen las transiciones entre niveles, algo bruscas, y que debido al sistema de vidas infinitas (como en l original) nuestro principal problema será encontrar la mejor forma de avanzar, o averiguar que es lo que tenemos que hacer para continuar hasta la siguiente fase. Algo de mayor cuidado técnico tampoco le vendría mal a un título como este, pero en general se trata de un juego bastante divertido, repleto de dosis de acción y hemoglobina.



ENDEAVOR

Sistema: Flash
Desarrollador: Zillix
Género: Plataformas
Descarga: http://www.newgrounds.com/portal/view/555072

Programado en apenas un mes y presentado para el concurso de juegos independientes ' Ludum Dare' en este pasado octubre, el título de Zillix nos lleva a manejar a un pequeño duende que se ve involucrado en la búsqueda de un oscuro secreto que lleva sin desvelarse desde tiempos inmemorables. Concebido como un plataformas aventurero de gran mapeado, en Endeavor tendremos que trepar, explorar los escenarios a fondo, nadar y derrotar a los enemigos que nos vayamos encontrando, sin olvidar la importancia de los 'powerups' y tesoros que nos otorgaran mayor capacidad de salto o aguante cuando subimos las paredes verticales de este curioso mundo. Además el programador promete diferentes finales según nuestras acciones, podremos interactuar con otros personajes y participar en pequeñas aventuras paralelas a la acción principal. La banda sonora es especialmente destacable y los controles están bastante bien ajustados. Quizás los gráficos podrían haber estado algo más trabajados, o al menos tener un tamaño algo mayor, ya que en ocasiones podemos perder de vista el sprite de nuestro personaje debido a su diminutas dimensiones, y en ocasiones echamos de menos consultar un mapa, pero son sin duda males menores. Muy sencillo (aproximadamente una hora de juego), directo y divertido. No es un reto para los expertos del lugar, pero sí una buena opción para todos aquellos que gusten los plataformas con altas dosis de exploración y recogida de ítems.



L'ABBAYE DES MORTS

Sistema: Windows
Desarrollador: Locomalito
Género: Plataformas
Descarga: http://www.locomalito.com/juegos_abbaye_des_morts.php

No podía faltarnos la última de las creaciones de nuestro amigo Locomalito. Programado junto a Grizor87 durante sus vacaciones en Francia, L'Abbaye des Morts (La Abadía de los Muertos en nuestro idioma), y aprovechando las fuentes de inspiración que este viaje otorgó a los creadores, Locomalito nos sitúa en pleno siglo XIII, en un momento en que la doctrina de los Cátaros predicaba sobre la pobreza de Cristo y promulgaba el rechazo al mundo material. La orden sería perseguida por la Iglesia acusada de herejía y expulsada finalmente de la región de Languedoc en Francia. Sin embargo, uno de los integrantes de la orden, Hean Raymond, consiguió escapar de la cruzada refugiándose en una vieja iglesia, sin saber que bajo sus ruinas se escondía un antiguo mal a punto de ser despertado. Influenciado directamente por los grandes clásicos en Spectrum de las plataformas como Jet Set Willy o Manic Minner, tendremos que superar 23 pantallas de las que consta el castillo esquivando cientos de obstáculos y enemigos dispuestos en los escenarios con la dificultad a la que nos tiene acostumbrados Locomalito en sus producciones. Contando con nueve vidas y diferentes 'checkpoints', lo cierto es que gracias a este sistema y a los gráficos retro de los que hace gala L'Abbaye des Morts, no será complicado pensar que hemos vuelto a mediados de los 80 para disfrutar de uno de esos clásicos. Con menos de una hora de juego, una banda sonora excelente compuesta por el inefable Gryzor87 y algunas zonas realmente complicadas que pueden acabar con la paciencia de cualquiera, nos encontramos nuevamente frente a un titulazo que al menos deberíais probar. Llegar al final ya es otra cuestión.

Algunas imágenes de los juegos:
Pixelprospector
http://www.pixelprospector.com



Pssst

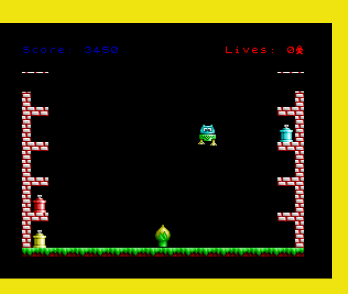
Plataforma original: Spectrum | **Año:** 1983 | **Género:** Arcade | **Programación:** John Dow | **Sistema/s:** PC
Descarga: http://retrospec.sgn.net/game/pssst

Ultimate Play the Game, una de las desarrolladoras míticas de principios de los 80 y que a la postre se convertiría en todo un referente en la era de los 8 bits y posteriormente ya reconvertida en la no menos laureada Rare. Fundada por los hermanos Tim y Chris Stamper, Ultimate se convertiría muy pronto en sinónimo de calidad y originalidad.









Su primer lanzamiento, Jetpac en 1983 para el Spectrum de 16k, vendió unas 330.000 unidades, una auténtica barbaridad para su tiempo. El segundo juego de los hermanos Stamper no le iria a la zaga, y aunque con menos peso comercial, Pssst siempre será recordado por los más viejos del lugar por su frenética y divertida mecánica. En el papel del robot Robbie, tendremos que cuidar de una planta gigante (una Thyrgodian Megga Chrisanthodil) que es atacada continuamente por todo tipo de bichos de diferente calaña. A nuestra disposición tendremos una serie de sprays a modo de armas identificados por colores y que nos servirán para acabar con los insectos según su tipo. A medida que subíamos de nivel y la pantalla se llenaba de repugnantes bichos se hacía más complicado recoger el spray adecuado y exterminarlos mientras evítabamos que devorasen a nuestra planta. Si lográbamos evitar la plaga, entonces nuestro feliz vegetal crecia hasta revelar una bonita flor en todo su esplendor. No sería más que una evolución simplista del concepto ya desarrollado en el mencionado Jetpac, pero sin duda la inclusión de las diferentes armas y bichejos, hacía que la jugabilidad ganara algunos enteros y cambiara por momentos la forma de enfrentarnos al juego.

En el remake podréis disfrutar prácticamente de la misma experiencia que en el original de Spectrum gracias el gran trabajo relaizado por **John Dow**. Sólo sabréis que estáis frente al PC por la mejora gráfica algo evidente.



¡Hasta el siguiente número!